XBOX 360 专辑

X360 SPECIAL

Vol.18



质量效应3

E3冲锋号



第1弹

Rare三十周年纪念



第2弹

CRYTEK:超越时代的孤岛技术



第3弹

暗影星辰:Starbreeze奋斗史

典藏级精华攻略集合



巫师2 王国刺客 加强版



大地王国 罪与罚



寂静岭 暴雨



虐杀原型2



忍者龙剑传3



Kinect迪士尼乐园



Xbox360专辑
Vol.18 DVD

光盘收录 光盘收录・精彩壁纸・实用软件・游戏原声・X360游戏视频攻略・最新游戏升级文件（2012年2月25日～2012年5月15日）

■链锯甜心



VOL.18 XBOX 360 专辑 X360 SPECIAL

最近微软确认了99美元的4GB X360 SLIM+Kinect套装。该套装捆绑两年金会员服务，收费比普通金会员高，但会提供更多的服务。群众普遍认为，微软此举是为了打压Apple TV、Roku、PS3。Forrester Research的报告指示，目前美国有3200万用户通过电视机观看网络视频，而一年前这个数字只有2500万，这3200万用户中选择X360的人是最多的。由此可见微软有赢得客厅战争的趋势。而从5月开始，日本、台湾等的地区的Xbox LIVE也会开始正式引入网络视频服务，也许再过一两年在这些地区也会出现类似这样的99美元套装。

99美元套装捆绑两年金会员服务，似乎也暗示着X360的下一代主机不会这么快推出。诚然，服务是必然可以延续到下一台主机的，从Xbox到X360便是如此，但硬件升级是不可能免费完成的。而目前微软两大竞争对手的表现也不怎么抢眼，微软至少可以等今年年底Wii U上市之后观察市场反应再思考下一步对策。考虑到之前的十年说，看来新一代X360很难在2014年底之前推出。

不过就算新一代主机没这么快推出，Kinect也可以出个2.0版的。PC版Kinect已经有感应距离不到1米的出色表现，如果能将此项成果应用于X360版上，那些因居家环境而被迫放弃Kinect的人势必会买回来尝鲜，Kinect的销量肯定还会有更大幅度的提高。如果借助Kinect 2.0的出色表现，X360再撑两年不是什么困难的事情。

同样值得关注的还有WindowsPhone。和前几年不同，自微软在WindowsPhone上发力之后，WindowsPhone的表现已经有了长足的进步，游戏方面的表现尤为明显。以Nokia的Lumia 900为首的新一代WP手机表现抢眼，虽然还不能和iPhone相提并论，但已经吸引了大量用户的目光。再加上微软寄予厚望的WP8系统，WP手机有望在今年迎来一个飞跃。

最后，每逢主机更新换代的时候，独占大作总是最能吸引玩家的眼球，虽然不管是传闻中的PS4还是Xbox8今年都不太可能上市，但围绕着独占大作的话题从本届E3展起就会不绝于耳。X360是否会独占《GTA5》、《COD BO2》的DLC？届时从中便可看出一些端倪。

纱迦

2012. 05. 20





封面用图：质量效应3 封面设计：一刀

CONTENTS

卷首特集
英格兰稀世珍宝——Rare三十周年纪念 002

特别策划
CRYTEK：超越时代的孤岛技术 012
暗影星辰——Starbreeze奋斗史 018

劲作前瞻
光环4 026
生化危机6 030
重铁骑 034
恋爱舞蹈社 036
女神异闻录4 午夜竞技场 038

成就集中赢
芝麻街 从前有只怪兽 041
体感超级英雄 043
黑暗地带 51区 044
NBA LIVE 08 047
NBA LIVE 10 048
弹魂 050
怒首领蜂 大往生 053

典藏攻略
大地王国 罪与罚 057
忍者龙剑传3 089
寂静岭 暴雨 109
质量效应3 125
御姐武戏Z 神乐 156
虐杀原型2 169
巫师2 王国刺客 加强版 188

实用技术
Kinect迪士尼乐园 213
Kinect冲锋 226
特技摩托 进化 231

软组织
软组织 040
讲述软饭自己的故事Vol.6 234
自制机的秘密Vol.7 236

如果您有任何意见与建议，请发email至以下邮箱
x360special@gmail.com

Xbox360 Special DVD Vol.18



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

主 编：胜负师
责任编辑：纱迦
出版单位：三辰影库音像出版社有限公司
印 刷：深圳市雅佳图印刷有限公司
发 行：（0931）4867606
开 本：大16开 212毫米×278毫米
版 次：2012年5月第一版
印 次：2012年5月第一次印刷
印 张：15
印 数：0001-3000册
字 数：400千字
出版日期：2012年5月
定 价：32元
ISBN：978-7-89471-557



英格兰稀世珍宝
Rare三十周年纪念

在Rare总部附近的池塘边上，有一株由宫本茂赠送的盆景树，至今仍被打理得齐齐整整。每天早上8点30分，到Rare上班的员工们首先会看到这株来自任天堂的盆景，仿佛在时刻提醒他们Rare的历史血统。Rare的老员工们都更怀念他们的任天堂时代，毕竟那是他们最辉煌的时候。同时那株由宫本茂赠送的树仿佛是在提醒他们要重塑辉煌。

十年前，微软以3.77亿美元巨资买下Rare，这笔交易被认为是微软最失败的交易之一。一连串的失败使世人对这家曾红极一时的工作室失去了信心。而十年后，Rare正借助Kinect强势归来。如今年届30的Rare是业界最长寿的游戏工作室之一，他所创造的游戏仍然像过去一样充满活力，就像他们自身一样，永远精力充沛！

文 藤曦 编 星夜 美编 一刀

Part.1 英格兰的终极游戏

1980年，当时年仅21岁的Chris Stamper正在英国拉夫堡大学学物理与电子，正在崛起的微电子世界让他着迷。更让他着迷的是通过这种微电子技术居然可以控制屏幕中的物体！

当时大多数人还不知道微型计算机为何物，更别提接触这种高科技产品了。而Stamper幸运地获得了当时最快的家庭计算机——RCA CDP1802，虽然他得到的只是一部已经坏掉的机器，但他用自己能够搞到的零部件组装了一台自己的电脑。拥有个人电脑的梦想实现后，Stamper开始学编程，在学习的过程中成功设计了一个交通灯管理系统，从此一发而不可收拾。已经无法自拔的Stamper放弃了自己的学位课程，找了一份自己感兴趣的工作——为街机设计电路板。他把《太空侵略者》改造成《小蜜蜂》，还修改了一些BUG。当ZX80电脑上市后，他马上买了一台，从此更深入地研究游戏编程。他足足花了两年的时间，终于有把握比市面上的零售游戏做得更好，于是他决定成立自己的游戏公司，他的联合创始人是哥哥Tim Stamper及其女友Carole Ward（后来成为他的妻子）以及大学同学John Latchbury。由于从事街机业的关系，Chris在大西洋彼岸也认识一些朋友，迈阿密Coin-It公司的Joel Hochberg是他在美国的主要联系人。

当一切都准备就绪的时候，1982年Ashby Computer & Graphics公司正式成立。这家公司的初期主营业务是销售街机移植套件。Stamper兄弟的父母在富丽堂皇的艾什比德拉佐治城堡附近经营着一家报刊店，所以两兄弟就在附近的一座房子里办公。Stamper兄弟对自己的游戏很有信心，他们决定打造自己的游戏品牌，于是缔造了“Ultimate Play the Game”这个通用游戏标志。Chris和John负责编程，Tim和Carole负责游戏画面，这个小作坊般的工作室规模虽小，却很有效率。后来在接受媒体采访时，Stamper兄弟对那段时光十分自豪：“那是美妙的时光，当我们接到订单时，会把货物堆到厕所里、楼梯上还有卧室里。我们没钱，有账单寄来时我们都愁容满面。特别是电费单上的金额总是很吓人，不过我们知道有付出才有收获。”

当几个年轻创业者的账单堆积了六个月后，他们的第一款游戏终于问世了。1983年5月，第一款“Ultimate Play the Game”上市。这是一款单版面的射击游戏，名为《Jetpac》，对应平台是ZX Spectrum。在那个年代，电脑用户虽少，电脑软件开发商的数量更是少得可怜，市面上可供选择的软件本就不多，就算是小团队开发的无名软件也会被饥渴的用户们买走，更何况《Jetpac》是一款在创新性和可玩性方面都相当出众的游戏，游戏的节奏极快，玩起来像一款街机游戏，对于习惯了慢吞吞的电脑游戏的玩家们，这简直是一款不可思议的游戏。积累了多年经验之后才开始试水的Chris一鸣惊人，一开始就为自家游戏建立了极高的标准，甚至可以说为其他所有初生的英国游戏软件商制定了标准。这款处女作销量居然超过了30万套，以当时的电脑普及度，以及英国有限的市场规模，这样的成绩是



▲2007年在XBLA上推出的《Jetpac Refuelled》保持了原作的玩法。

Stamper 兄弟根本不敢想像的。从此他们一夜间成为百万富翁，可动用的现金超过百万英镑。

当时英国的游戏开发商寥寥无几，多数都是技术宅们成立的小工作室，缺乏市场运作能力。Stamper 兄弟的 ACG 公司有所不同，因为有跟美国和日本的街机厂商打交道的经验，而街机本身已经成长为一个相当成熟的行业，ACG 公司因而同时具备了技术与商业推广能力。当时多



■ Rare 草创初期的珍贵合影照片。

数电脑游戏画面速度太慢的原因之一是很多人还在使用简单的 BASIC 语言写游戏，而 Chris 和 Tim 已经在用 Z80 机器代码写游戏，因此他们的游戏速度更快、画面更好，更像是成熟的街机或家用机游戏。图像技术上的领先优势是 Ultimate 作品的主要卖点，因此 Stamper 兄弟比其他对手更重视硬件技术的更新换代，他们早早便制定了针对次世代硬件的商业计划。

Part.2 超越时代

ACG 公司的创作速度之快令人吃惊。在《Jetpac》发售后不到两个月，他们又接连推出了 3 款游戏：分别是 6 月发售的《Pssst》、7 月发售的《Trans Am》和《Cookie》。1984 年到来时，随着 48K 新型号 Spectrum 的上市，ACG 推出了《Jetpac》的续作《Lunar Jetman》，还有一款 Atic Atac 充分应用了新硬件的处理器性能。《Lunar Jetman》引入了背景卷轴技术，玩家的目的是将月球考察车开回基地。《Atic Atac》则是一款大型迷宫游戏，是最早使用多层迷宫地图的游戏，通过上下楼梯可以到达不同层面，还有秘密通道和机关将玩家带到意想不到的地方。游戏一开始还有三名主角可选，选择不同的主角还会影响游戏流程，见到不同的密道。游戏的最终目的是找到三把 ACG 钥匙，逃出城堡。可能是这款游戏对当时的玩家来说过于复杂，游戏销量并不理想。

在 1984 年英国也涌现了不少计算机杂志，这些杂志都将游戏作为重要报道内容，其中《Crash》是一本较具影响力的杂志，他们为《Atic Atac》和《Lunar Jetman》分别打出了 92 和 95 分的高分。从此 ACG 与《Crash》之间建立了长期的友好合作关系。1987 年在接受《Crash》专访时，Tim Stamper 说："《Crash》总是给予我们公平的评价，而其他某些杂志，只要我们不出钱登广告，就一定会被评个低分——据我所知其他公司也碰到过类似的问题。所以我不再理会那些杂志，如果他们喜欢我们的产品自然是好，如果不喜欢我也不在乎，毕竟销量在那摆着呢！"

对这种潜规则十分厌恶的 ACG 决定不与媒体合作，除了偶尔与《Crash》的一些合作宣传外，他们大多数时候都将自己置身于媒体的视野之外。他们不提供独家资料、不做访谈，通常在游戏发售前一天才将评测版同时发给各杂志。这



■ Lunar Jetman

种"直到最后一刻才揭晓游戏内容"的严格保密并非故意，至少最初不是故意的。真正的原因是 ACG 的人手太少，大家都在忙着做游戏，根本没时间和媒体打交道。后来 Tim 和 Chris 发现保持神秘对他们反而有益，很多玩家反而更想对他们的游戏一试究竟。

尽管 Stamper 兄弟甚少在媒体上露面，ACG 公司也很少进行自身企业的宣传，但他们还是靠过硬的游戏质量让玩家记住了"Ultimate Play the Game"这个名字。事实上，"Ultimate"是英国最早成名的游戏品牌之一，很多玩家根本不看游戏介绍，只凭着一个 Ultimate 的商标就愿意掏钱购买。那时 Ultimate 每天至少会收到五六十封来自读者的热情洋溢的来信，为此不得不专门聘请了几个人负责回信。

因为 Rare 的游戏质量明显比其他公司高出一大截，玩家们都愿意为 Rare 的游戏支付更多的钱，而 Rare 则是通过不断的创新让他的游戏值回票价。《军刀之狼》(Sabre Wulf) 是第一款大幅涨价的 Spectrum 游戏，从标准的 5.5 英镑一下子提高到 9.95 英镑，这在当时简直是难以想像的高价格。尽管如此，《军刀之狼》还是成为 Rare 最畅销的游戏之一，销量超过了 35 万套。实际上，高价格非但没有伤害其销量，反而成为一种优质游戏的标志，受到更多玩家的追捧。

Ultimate 的下一款游戏真正树立了他们在很多玩家心目中无可取代的地位。《军刀之狼》的续作《魔城之狼》(Knight Lore) 采用了在当时具有革命性的 3D 技术，从严格意义上说，这是一种 2.5D 图像技术，更早应用了相同技术的游戏也不少，但《魔城之狼》将那种模糊的斜视视角画面进化成具有强烈 3D 感的精致画面，有巨大而精细的点阵图，又有精巧的场景设计。可以毫不夸张地说，《魔城之狼》的 Filmation 图形引擎对整个欧洲游戏业有着巨大的启蒙意义。它开启了游戏世界，玩家可以往任意方向自由移动，关卡设计得更加巧妙。可以说，没有《魔城



■军刀之狼



■魔城之狼

之狼》可能就没有《古墓丽影》，Rare 的命运也会大不相同。《魔城之狼》是在《军刀之狼》开发后期阶段同步启动制作的，它的影响力主要表现在技术层面，商业成就远不如《军刀之狼》。Stamper 兄弟意识到游戏市场还没有对这样大的技术进化做好准备，Tim 说："如果我们要发售《魔城之狼》，就不该发售《军刀之狼》。我们进行了小心翼翼的规划，其实我们应该稍微停下脚步坐等业界的发展，因为其他人都落后得太远了。"

但是 Ultimate 打开了 3D 之门后，就再也停不下他们的脚步。紧接着《Alien 8》、《Nightshade》、《Pentagram》等游戏都使用了相似的技术，他们还设立了新团队从事 C64、Amstrad、BBC 等平台的移植版制作。当西部冒险游戏《Gunfright》于 1986 年发售时，评论家们开始担忧 Ultimate 对 Filmation 技术的过度依赖，Chris 和 Tim 也意识到 Spectrum 的性能已经被他们用到极致了。此时大部分英国游戏软件商们都开始转移到 Commodore Amiga、雅达利 ST 等 16 位电脑上，而 Stamper 兄弟则放眼于另一个在欧洲几乎不存在的市场——电视游戏！

英国最早的游戏传闻

游戏业向来不乏真假不明的各种秘技传闻，在资讯不发达的年代，这种传闻更加充满魅力。《Lunar Jetman》可能是英国最早造成大范围影响力的秘技传闻。当时在该作的读盘画面中可以看到月球考察车拖着一辆拖车，但在游戏中却怎么也找不到。后来有一个匿名玩家向《Crash》杂志寄了一张游戏截图，那辆传说中的拖车在游戏中的某个位置出现。成千上万的玩家看到报道后花费了无数时间在游戏中寻找拖车，无数咨询信件雪花般飞到《Crash》编辑部，很多玩家声称他们在游戏中亲眼看到了拖车。

那么真相究竟如何？有人不厌其烦地将整个游戏的代码彻底分解，从中并



没有拖车点阵图文件的任何线索，从而证实了传闻确实是捏造的。

Part.3 稀世珍宝

在红白机时代，任天堂并未进入欧洲，欧洲的八位机时代是一片空白。Chris 和 Tim 因为街机外包的合作关系，与日本和美国的同行接触较多，因此他们比所有欧洲游戏开发商们更早接触美日流行的最新游戏机技术。其实早在 1983 年，Stamper 兄弟已经在研究红白机了，他们也掌握了如何在红白机上开发游戏。Tim 曾在 1987 年说：“我们知道这块市场在日本和美国即将崛起，所以 Rare 必须要赶上这波潮流。”

Stamper 兄弟做出了一个大胆的决定——他们将 Ultimate 品牌卖给了 US Gold 公司，然后成立了自己的新公司——Rare！然后以 Rare 之名正式进入电视游戏行业。与此同时，公司的办公地点从艾什比德拉佐治搬到了 Twycross，这是位于莱斯特郡和沃里克郡之间的一个小村庄，惟一为外人所知的是它的动物园。在村庄的东面有一座巨大的 18 世纪大宅，那里成为了 Rare 的新总部。这座新总部被各种谷仓所环绕，路上鸡鸭成群。农场里还有不少的马，每天早上 Rare 就要把马赶到栅栏外，到了晚上才把它们牵回来。Rare 所租用的古宅优雅而破旧，Stamper 兄弟隔三岔五就要对其进行翻修。在这个充满英格兰乡野风情的世外桃源里，Rare 正在研究超越时代的前沿技术。在其内部的会议室墙壁上挂着好几个钟，上面分别显示了美国和日本的时间——那是对 Rare 意义重大的两个国外市场。

Ultimate 转手之后，Stamper 兄弟的开发团队一时间从狂热玩家的视野中消失。其实他们当时已经获得了任天堂的红白机游戏开发授权，正倾尽全力忙着开发红白机游戏。他们以超高的效率为红白机开发了数十款游戏，并将其授权给美国的发行商发行。此时的 Rare 不再是英国电脑游戏玩家们熟悉的先锋级开发商，而是转向幕后，成为美国与日本大公司的代工厂。在竞争对手看来，Rare 此举有些不可思议，但是到 1989 年，他们才发现 Rare 正成长为一个游戏开发军团——那一年 Rare 总共制作了 17 款游戏，而在 Ultimate 时代，他们一年最多也就只能做五六款游戏。

这段时期，量产化的 Rare 可谓无所不能，从热门电影电视剧的改编游戏，到原创新作，Rare 总能为美国的金主们按时、按预算地将游戏做好，销量也都相当出色。渐渐地，Rare 这个幕后工作者在电视游戏圈内闯出了名气，任天堂也找上门来。任天堂本就打算开拓欧洲市场，于是将 Rare 作为桥头堡，与其建立了友好合作关系。在 4 年的时间里，Rare 开发了 41 款红白机游戏，还有一些 Gameboy 移植游戏。所以当任天堂的新主机初具雏形，Rare 有幸成为最早获得开发机的开发商之一。

这次 Rare 对电视游戏行业的局势有些误判。虽然 SFC 在日本横扫 MD，但在欧美，MD 占据绝对优势。尤其是在世嘉进入时间较早的欧洲，作为后来者的任天堂节节败退。Rare 开发了大量的红白机游戏，但是给人留下深刻印象的游戏却寥寥无几，Rare 的游戏不再像过去那样被光环所笼罩。为了重振雄风，Rare 决定开发划时代的图像技术。他们斥巨资购买了一批在当时极为尖端的 Silicon Graphics 工作站，用于制作出精细美丽的 3D 画面，然后进行压缩输出到 SFC 上。某日任天堂的硬件大师竹田玄洋拜访 Rare，对其开发的这种新技术惊异不已。Chris 回忆说：“我们决定向他展示一款拳击游戏，用 Silicon Graphics 的工作站做出来的画面。他非常吃惊，



■偏远恬静的 Twycross 小镇。


■这种红色砖墙的谷仓就是 Rare 最典型的工作室构造。


■ Rare 接待室附近的池塘。


■ Rare 贴近自然、环境清幽，不失为开发游戏的好地方。


■ Rare 还拥有自己的大型足球练习场。

很想知道在 SFC 上的图像效果，所以我们就派了两个工程师通宵做出了移植到 SFC 上的 24 位真彩图像。”Rare 成功使得 SFC 运行 SGI 工作站做出的画面后，竹田玄洋还是将信将疑，他无法相信 SFC 能运行如此惊人的画面，所以他一会儿瞧瞧桌底，一会儿又看看周围的角落，想看看这画面是不是哪台藏在桌底的高端电脑做出来的。当他确认这是 SFC 的画面，惊讶得说不出话来。

看到 Rare 领先于时代的惊人技术后，竹田玄洋说服任天堂社长山内溥向 Rare 授予最高的自由度，Rare 的任务是制作一款能展现 SFC 技术优势的游戏，在欧美反击 MD。当时任天堂并不提供马里奥的角色授权，但除此之外的角色可任由 Rare 选择。Tim 和 Chris 研究之后决定选择已经被遗忘的大金刚，这样既有一定的认知度，又有更大的发挥空间。

而在任天堂方面，通过竹田玄洋的汇报，山内溥对这家叫做 Rare 的英国公司大为赞赏，决定出资购买其 49% 的股份，使其成为任天堂的第二方游戏开发商，公司名随之变更为 Rareware。

就这样 Rare 为 SFC 开发了《超级大金刚》，这款游戏是 Rare 从一家小有名气的英国开发商成长为世界顶级开发商的转折点。

TOPIC
FEATURE
PREVIEW
ACHIEVEMENT
GUIDE
RESEARCH
XBOY

Part.4 超级大金刚

1994 年 11 月发售的《超级大金刚》拥有在当时令人掉下巴的惊人画面，其关卡设计也令人拍案叫绝。与《超级马里奥兄弟》相比，《超级大金刚》更为狂热、节奏更快，多种动物坐骑使其玩法更为新鲜有趣。玩家还可以分别操作大金刚和迪迪金刚来一场双人大冒险。由 3D 画面转化而来的 2D 画面充分利用了 SFC 更强的高精细度点阵图处理能力，真正做到了 MD 无法实现的画面效果，甚至与当时刚刚登场的 3DO、雅达利美洲虎等次世代主机相比也不遑多让。有些越级而立的《超级大金刚》成为当时的话题之作，销量竟然超过了 900 万套，成为任天堂历史上最畅销的非第一方游戏，也是 SFC 历史上销量排名第二的游戏。Rare 从此成为任天堂的首席爱将，是其最重要的第二方游戏开发商。

随着《超级大金刚》的震撼登场，当年为任天堂转型为游戏厂商立下汗马功劳的“《大金刚》系列”强势回归，而 Rare 继续保持其高效率的游戏制作实力，接连推出了《超级大金刚 2 迪迪金刚大冒险》、《超级大金刚 3 黛西金刚的双重烦恼》等游戏。Rare 还模仿“《马里奥》系列”，在 Gameboy 上推出了“《大金刚大陆》系列”。任天堂还投资拍摄了《超级大金刚》的动画片，成功将大金刚塑造成直逼马里奥的人气角色。当时宫本茂都无奈地表示，因为《超级大金刚》过于成功，山内溥多次让他多学学 Rareware 的游戏风格。

Rare 是一家多元化的游戏开发商，从 1982 年创办以来，他们从不拘束于特定的游戏类型。虽然它的很多畅销之作都是低龄向游戏，但 Rare 的开发者们也对成人向游戏饶有兴趣。在《超级大金刚》发售之前推出的街机游戏《杀手学堂》(Killer Instinct) 向人们展示了 Rare 的另一面。这款格斗游戏诞生在《致命格斗》引发的热潮之中，受其影响有不少暴力成分。与动作僵硬的《致命格斗》相比，《杀手学堂》有更流畅



的动作、顶尖的画面以及更精良的游戏系统。该作采用的街机基板是由 Rare 自主研发设计，是一款 64 位的基板，性能超过 PS。这款诞生在 64 位街机上的游戏与当时任天堂研发的 64 位机正是天作之合。由于当时任天堂的第三方阵营正在分崩离析，传说中的 N64 严重缺乏第三方的支持。为了拓宽 N64 的游戏种类，任天堂更需要的是能够吸引成年人的游戏，于是在 SFC 时代主要负责《超级大金刚》等低龄游戏的 Rare 担负起吸引成年玩家的新任务。当时的计划是在 N64 首发时同步推出《杀手学堂》移植版，但 N64 错过了 1995 年的原定发售时间。《杀手学堂》被迫从 N64 转移到 SFC，受到硬件机能限制，SFC 移植版画面比街机版明显缩水，精美的人物建模变成了块状明显的点阵图，画面帧率也大大降低。好在出色的格斗手感得到保留，该作最终销量超过了 300 万套，成为 Rare 历史上的又一个经典之作。

1996 年 N64 发售时已错失市场良机，PS 和 SS 已在事实上占领了 3D 时代。任天堂提出少数精锐的策略，希望以第一方大作强行扭转局面。1997 年 Chris 曾对《EDGE》杂志说：“我认为索尼是一个不错的品牌，他们也有一部很棒的主机。但到最后我认为如果要说质量的话，N64 还是首选。”

在 N64 发售的同一年，街机版《杀手学堂 2》以全面进化的面貌上市，并在同年顺利推出了 N64 移植版。不过这款被更名为《杀手学堂黄金》的游戏与街机版相比还是有所缩水，毕竟 N64 与 Rare 的街机相比性能还是稍有不及。而且 N64 的装机量远远不及 SFC，这款续作的销量因此大跌，从此失去了继续发展续作的机会。

不过在任天堂的帮助下，Rare 总算顺利过渡到 64 位机时代。1997 年 2 月，《Blast



Corps》上市，在游戏中玩家操控机器人推土机，将一路上的建筑铲掉，避免被装载核弹头的失控货车撞上引爆。这款游戏来自 Chris 的特殊癖好，他经常对朋友说："如果能把楼房推倒一定很好玩！"这款充满创意的游戏很受批评家们的喜爱，不过销量平平，尽管如此最终还是卖了将近 100 万套。但当时的 Rare 作品销量都是 300 万起，100 万已经是一个失败的数字。

当时 Rare 已成长为英国规模最大的游戏开发商之一，有多个团队同时进行 N64 游戏的开发，其中规模最大的一款是一个继承《马里奥 64》血统的平台动作游戏。但也许是该作的野心太大，开发周期比预想的长很多，Rare 决定同时制作一款规模较小的游戏。这是一款电影改编的游戏，而且还是一部上映了两年的电影，任天堂与 Rare 本对其不报过高期望。Rare 为本作投入的开发预算不高，很多刚进公司不久的新手被派到该项目练手。按理来说，这样一款游戏应该会落个悲惨结局，谁也不会想到，它将成为游戏产业史上的一个新里程碑。它的名字叫做——《007 黄金眼》！

Part.5 黄金眼



1995 年，首部由皮尔斯·布鲁斯南主演的《007》上映，这部《007 黄金眼》被视为"《007》系列"的一次浴火重生。围绕着电影本身展开了系列史上空前的宣传攻势，而任天堂成功获得了游戏版的改编权，在当时业界普遍对此感到不解，因为任天堂向来以制作低龄向游戏为主，而且极少购买其他作品的授权，更不用说《007》这种面向成年人的电影。任天堂之所以有此举，是因为第三方纷纷离去，任天堂知道需要在高年龄层的游戏上有所补充。Rare 有成人向游戏的丰富制作经验，又是一家英国公司，自然是开发《007》游戏的最佳选择，所以任天堂将其高价买来的《007》授权郑重交给了 Rare。

十部电影游戏九部烂，原因在于多数电影游戏的制作周期很短，开发商在获得授权后要在短短几个月的时间里将游戏做好，然后与电影版同步上市，这样才能利用电影带来的话题性提高游戏销量。但 Rare 不想因为赶电影的档期而牺牲游戏质量。负责此项目的是《杀手学堂》的程序员 Martin Hollis，这是他第一次担任游戏导演，他希望证明自己的实力。和他一起参与开发《007 黄金眼》的只有另外 8 名开发人员，他们大多是初次制作游戏。Stamper 兄弟对他们的要求是"不要做垃圾产品"，就算要错过电影的上映档期，也一定要把游戏尽量做好。

其实《007 黄金眼》的原计划是对应 SFC，类型是 2D 平台动作游戏。但是 Hollis 大胆提议将游戏放到 N64 上，这意味着游戏不可能在电影上映的 1995 年 11 月发售，同时游戏的技术复杂度大大提高，Stamper 兄弟无法相信这么个新兵连能应付如此尖端的新作。不过他们还是想要放手一搏——那时他们并未预料到 3D FPS 游戏是多么巨大的挑战。

为了将问题简单化，Hollis 的团队本来准备将《007 黄金眼》制作成轨道射击游戏，就像《VR 战警》那样的街机光枪游戏。在制作的过程中，他们强烈地希望给予玩家在场景中任意移动的自由，而这样就变成了《雷神之锤》那样的纯粹 FPS 游戏。问题是，在《007 黄金眼》之前，FPS 游戏市场仅存在于 PC 游戏，在家用机上是几乎不存在的，家用机游戏无论在画面解析度还是操作方式上都不适合 FPS。但 N64 却拥有过去家用机不具备的优势——任天堂别出心裁研发的类比摇杆使其在准星移动方面能比传统十字键快捷方便得多，Hollis 的团队相信可以利用类比摇杆在 N64 上做出靠谱的 FPS。

Hollis 最担心的是 N64 的性能到底能不能应对主视点的大型 3D 场景。在《007 黄金眼》的开发过程中，N64 的规格还没确定，Hollis 只能根据假定的规格设计游戏和写代码，根据规格的变动进行修改。尽管家用机的硬件限制较多，Hollis 的团队还是不避艰险，设计了不少明知实现起来相当困难的系统，比如让人体的不同部位能有不同反应，比如射中敌人的头部与手臂会有不同的损伤度以及动作反应。这在如今看来是天经地义的事，但在画面解析度很低的当时，FPS 中的敌人只不过是一个移动的整体，能够做出命中判定就算不错了，哪还能奢求对不同的中弹部位单独处理？此外，Rare 不希望《007 黄金眼》和其他普通 PC FPS 游戏一样，射杀画面中的所有移动物体即可。游戏应该更有战略性，要有潜入要素，玩家射杀的敌人越多，惊动的其他敌人也就越多。如果能神不知鬼不觉地将敌人逐一单发消灭，就可以事半功倍。此外游戏的任务应该是强调目标破坏和情报搜集，而不是无尽的杀戮。此外，他们还从传统的轨道射击游戏中吸收了一个重要设定：玩家需要自己装填弹药，这同样是现代 FPS 不可或缺的细节，但在当时确实没有其他 FPS 做到，只有《VR 战警》等光枪游戏要求玩家装填子弹，《007 黄金眼》在这个细节上再次领先于时代。

就这样，Hollis 带领着一个毫无经验的团队完成了不可思议的成就，做出了一个华丽而复杂的 FPS 大作，有着精彩的任务设计和创新的游戏系统。就在他们做好上市准备的时候，在即将交出母盘的最后时刻，程序员 Steve Ellis 提出了一个重要建议——这个建议后来成为《007 黄金眼》跻身 FPS 不朽经典的重要原因。

Steve Ellis 提议为《007 黄金眼》添加 4 人分屏游戏模式。在 3D 游戏时代，因为要照顾多个玩家的视点需要，多人游戏难以像过去那样在同屏上完成，但任天堂向来信奉多人游戏的乐趣，所以在 N64 上出现了不少多分屏游戏。这种分屏模式说起来简单，做起来却有极高的难度，因为 4 分屏模式就意味着需要同时输出 4 幅画面，对主机的处理能力是极大的考验，需要神乎其技的代码优化。Rare 完成了这个不可能的任务，并且充分利用 007 粉丝的怀旧之情，让玩家在多人模式中自由选择肖恩·康纳利、罗杰·摩尔、蒂莫西·道尔顿等历代邦德，可惜的是因为授权方的阻止，他们最终无法使用布鲁斯南之外的角色授权。



Part.6 班卓熊大冒险

1997年8月，在电影版上映两年之后，《007黄金眼》在N64上推出。好在当时新一集《007》电影《明日帝国》将要上映，《007黄金眼》也跟着沾到了一些话题性。但是这样一款由新手制作的游戏、在任天堂的主机上推出成人题材作品、还是家用机的FPS……种种因素令人难以乐观。事实上，《007黄金眼》发售首周销量确实不佳，令人意想不到的是，和其他上市后销量持续降低、不久就被人遗忘的游戏不同，《007黄金眼》的销量怎么也不见下跌，反而在稳步提高，任天堂数次追加出货。《007黄金眼》成为玩家之间的话题之作，在口耳相传中影响力不断扩大。

虽然《007黄金眼》的单人战役模式也非常出色，但是真正使其成为社会现象的原因是在最后时刻添加的多人模式。不少玩家在朋友家中游玩了《007黄金眼》的多人模式，受其魅力诱惑就自己买了一套，为此而购入N64的玩家也不少。核心玩家也对本作赞不绝口，尤其着迷于练习爆头，一时间"爆头"这个新名词几乎成为FPS的代名词，装填子弹的概念也是在那时流行开来。

《007黄金眼》可以说是FPS从PC转移到家用机的开始，其销量超过800万套，整整保持了10年的家用机FPS最高销量记录，直到2007年才被《光环3》和《COD4》相继打破。此时的Rare站在了世界之巅，从作品销量来说，他比后来的Bungie更具强势。

在《007黄金眼》持续热销的过程中，Rare还推出了不少畅销作品。1997年11月发售的《迪迪金刚赛车》是一款类似于《马里奥赛车》的卡丁车游戏，不少评论家认为本作是卡丁车类游戏的一次长足进步。其实该作在初期规划时是打算制作一款即时战略游戏，后来改着改着不知怎么就变成了赛车游戏，本来定名为《Pro Am 64》，算是其"《Pro Am》系列"的正式续作。在开发后期，宫本茂建议他们把游戏改造成《大金刚》的卡丁车游戏，最初Rare本来拒绝了宫本茂的提议，后来发现宫本茂不愧是大师，融入了《大金刚》的元素之后确实趣味性大增。在该作中还出现了一些原创角色，比如小松鼠Conker和班卓熊，这两名角色不久将衍生出两个经典系列……

与此同时，Rare的负面新闻开始浮出水面。早在1980年代，Stamper兄弟曾自豪地对媒体说："我们的员工都很拼命，我们经常从早上8点上到深夜一点，一周七天，周而复始……"对那些创业者来说，疯狂加班也许是激情使然，但是当这种加班氛围成为企业文化的一部分，随着企业规模的扩大，无休止的加班成为一种诅咒。1997年，Rare的一群员工因不堪忍受长时间工作而集体辞职，并且公开抗议Rare剥削员工，在业界引起轩然大波，Rare的名誉严重受损。回顾历史，这起事件或许可定义为Rare盛极而衰的转折点……





■去年《班卓熊大冒险》的高清版在XBLA上推出。

由于员工的大量叛逃，在《007黄金眼》之前策划的野心之作数度延期，直到1998年6月，《班卓熊大冒险》（Banjo-Kazooie）才与玩家见面。Rare试图将本作打造成N64时代的"超级大金刚"，并且证明他们无需借助大金刚的名气也能获得成功，创造一个无需受制于任天堂的自主品牌。《班卓熊大冒险》的设计概念经历了多次变更，原本名为《Dream》，主角是一个名为Edison的少年，和他的一些动物朋友一起展开冒险。这个男孩后来被换成了名为Banjo的熊，而他的鸟类朋友Kazooie也提升了重要度。Rare参考了《超级马里奥64》的关卡设计，在很多方面都做得更加用心，对细节的重视更胜于任天堂。鲜艳的色彩、动听的音乐、流畅的动作、丰富多样的关卡……《班卓熊大冒险》带给玩家的是一段欢乐的冒险旅程。游戏的故事非常简单，讲述班卓熊从邪恶女巫手中拯救妹妹的冒险之旅，游戏过程中穿插了Rare独有的幽默感，洋溢着Rare作品的鲜活个性。本作销量出众，成为Rare的又一个成功品牌。几年后发售的续作《Banjo-Tooie》有明显的进步，被认为是同时期最出色的平台动作游戏之一。

到1999年，Rare仍然是一个闪烁着光芒的名字。《007黄金眼》仍然持续畅销，被核心玩家们奉为经典，而《班卓熊大冒险》则在低龄玩家中深受喜爱。但是Rare内部管理问题正在持续发酵，长期的量变终将导致质变……

Part.7 完美黑暗

在《007黄金眼》大成功之后，人们猛然发现Rare开发FPS的实力比平台动作游戏更强，大家都期待着Rare的下一个FPS大作。在Rare内部，FPS新作项目自然而然地提上了议事日程。这次Rare知道《007黄金眼》最大的魅力是游戏本身的内涵，而不是《007》的品牌授权。Rare决定省下授权费，自己开发一款原创FPS游戏。Martin Hollis再次担任导演，他提出的设想是将光明与黑暗作为核心游戏机制，于是这款游戏被命名为《完美黑暗》（Perfect Dark）。

但是这个项目并不完美。在游戏开发了14个月之后，Hollis离开了Rare，在他发表的公开信中说，他和公司之间"对彼此的要求都超出了对方能够给予的程度"，暗示着离职的原因可能是待遇条件谈不拢。不过Hollis与Rare之间并未因此反目成仇，Chris Stamper仍然将Hollis视为朋友，并将其推荐给美国任天堂。入职任天堂之后，Hollis参与了NGC的设计。

尽管Hollis基本上是友好离去，但他的出走还是引发了Rare内部的雪崩效应。不久，《007黄金眼》的两位重要开发者David Doak和Steve Ellis也离开了Rare，后来他们成立了Free Redical Design公司，创造了"《Timesplitters》系列"。由于团队主力的突然离去，《完美黑暗》不可避免地陷入困境，一时


■《完美黑暗》原版于 2010 年 3 月在 XBLA 上高清化推出。

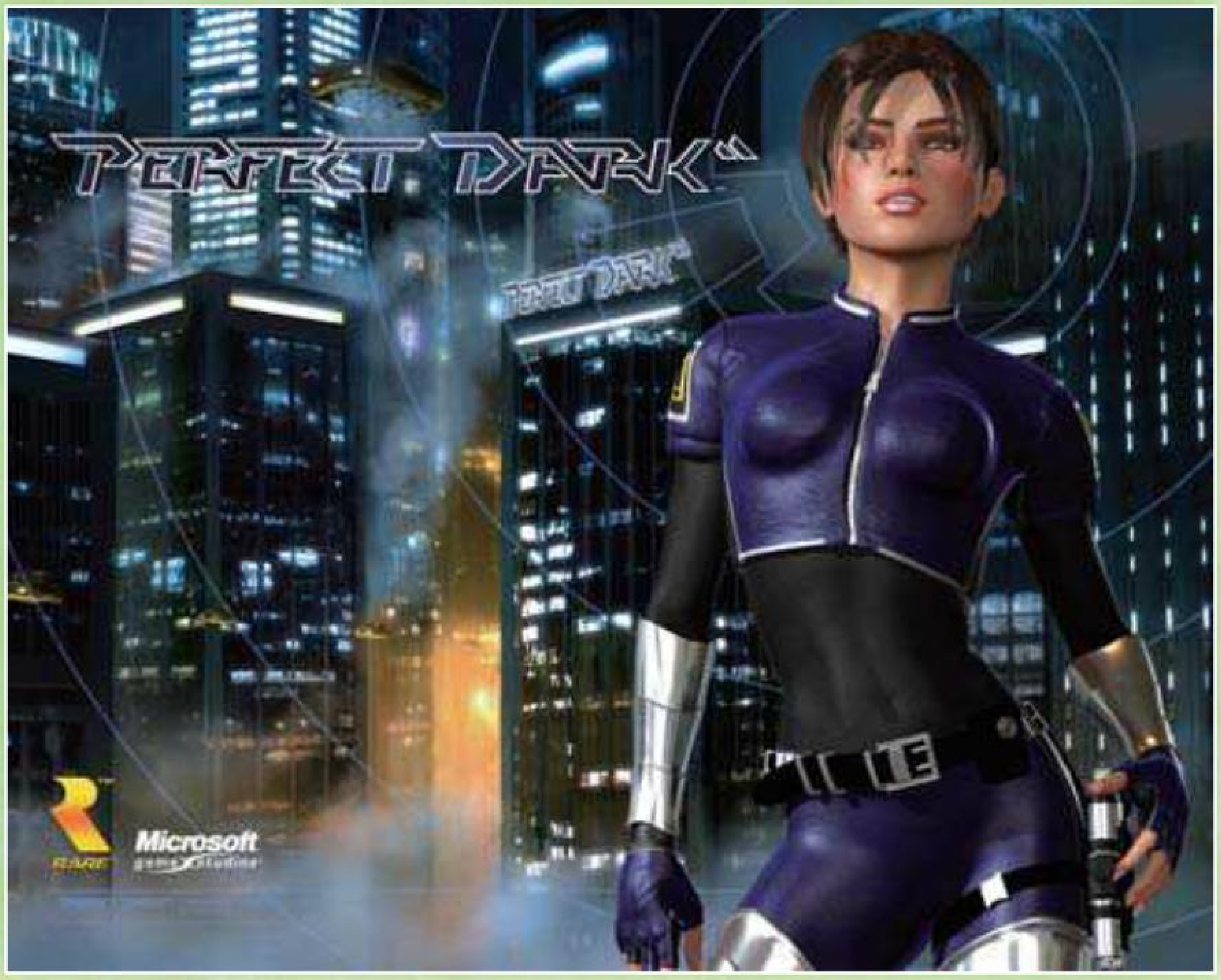
间竟无法继续向前推进。

好在 Rare 总是有多个项目同时进行，《完美黑暗》的搁置并不至于动摇 Rare 的根基。1999 年 10 月，N64 的《Jet Force Gemini》发售。这是一款动作射击游戏，结合了平台动作、战斗以及开放世界的自由探索。玩家在游戏中可随时在第一和第三人称视点之间切换，随着视点的切换，游戏玩法也会随之从射击切换为平台动作。本作的关卡也保持了 Rare 作品的优良传统，精美、巨大而又千变万化。故事围绕我们的英雄宇航员如何消灭外星巨虫，拯救无助的部落人民。本作令人不满之处是经常要求玩家回到之前的关卡解决难题，被认为是 Rare 简单延长游戏时间的低级伎俩。而且本作的操作相当笨拙。于是本作被认为是 Rare 实力急转直下的证明。

两个月后，玩家等待多时的 N64 版《大金刚 64》终于上市。当年以其静态 3D 画面引起轰动的《超级大金刚》终于真正进入 3D 时代。本作的场景规模巨大，是首款必须搭载 N64 内存扩展包的游戏。任天堂将本作当做 N64 内存扩展包的推广作品，在每张游戏中都同捆了这款可增加 4MB 内存的装置（相当于提高了一倍）。游戏的内容之丰富超过了 N64 的其他所有平台动作游戏，关卡之多、场景种类之丰富都达到了同类游戏的新高度。本作中叶收录了大量的迷你游戏，从走迷宫到驾驶矿车，很好地调节了游戏的节奏。Rare 甚至为本作加入了与《007 黄金眼》有异曲同工之妙的多人模式。

与此同时，短暂搁置的《完美黑暗》终于进入尾声，一个新团队为本作赋予了全新方向。光明与黑暗的游戏机制被废除，玩家的主要目标不再是射灭灯泡，在黑暗中潜行，游戏方式变得更接近于《黄金眼》。本作在 2000 年 5 月发售时获得了极大的关注。游戏讲述了某公司超级间谍 Joanna Dark 和外星人合作击败另一个公司的故事。在操作方面沿用了《黄金眼》的系统。本作丰富的内容与多人模式都受到好评，尽管如此，游戏的销量却只有《黄金眼》的四分之一。当然，在 PS2 已经发售的当时，一款 N64 游戏能卖 200 来万已经是相当不错的成绩了。

对 Rare 来说，最糟糕的是《完美黑暗》发售之后又发生了一次大规模离职事件。Rare 官方并未对外公布原因，但 Stamper 兄弟已经无法控制事态。《坏松鼠大作战》（Conker’s Bad Fur Day）就在 Rare 的乱世之中诞生。本作也是一款策划多时的游戏，在类型上与《大金刚 64》差别不大，主要区别是其游戏氛围，游戏主角虽然是一只看起来十分可爱的松鼠，但这并不是一款为低龄玩家准备的游戏。在游戏开发过程中，原本可爱的松鼠 Conker 变成了一个满嘴脏话、到处惹是生非的坏小子，Rare 的幽默感正在向成年人喜欢的荤段子转移。但是这样一来就与任天堂所倡导的健康家庭游戏形象背道而驰，所以任天堂决定不再像过去那样支持这款来自 Rare 的游戏，在宣传方面十分低调。虽然本作获得了一些媒体的喜爱，其游戏系统也颇受好评，但是终究没有大作为。而且本作被定级为 M 级，而过去 Rare 的游戏玩家大半都是 17 岁以下，这就意味着本作失去了半数以上的潜在玩家。结果本作成为 Rare 多年来最失败的游戏，首月仅仅售出可怜的 5.5 万套。



这样一款大败北之作变成了 Rare 的 N64 告别之作，Rare 的员工们无不感到沮丧，他们相信是任天堂的宣传不力导致本作的惨败，Rare 与任天堂之间的关系日益恶化。与此同时，任天堂的新主机 NGC 即将上市，作为第二方的 Rare 自然也要提出他们的项目方案。Rare 本来打算为 N64 再开发一款原创游戏，名为《恐龙星球》（Dinosaur Planet）。宫本茂看过企划书之后突然想到风格与之颇为相似的“《星际火狐》系列”，这个诞生于 SFC 时代的系列已多年未有新作，于是他提议 Rare 将《恐龙星球》改造成《星际火狐大冒险》（Star Fox Adventures），对应平台转移到 NGC。消息公布后，《星际火狐》玩家们为之欢呼，直到游戏发售后他们才发现这跟他们所热爱的《星际火狐》几乎毫无相似之处。虽然本作保持了 Rare 作品优良的操控性和关卡多样性，细节也非常到位，但销量无法令人满意。

自从被任天堂收购了 49% 的股份之后，Rare 大作不断，为任天堂创造了难以估量的价值。而随着新主机的上市，游戏开发规模越来越大，Rare 希望任天堂能为他们提供充裕的资金，让他们打造顶尖大作，重返辉煌时代。而任天堂见 Rare 游戏销量大不如前，NGC 又陷入苦战，因此拒绝了 Rare 的拨款请求。Rare 只能寻找其他金主，就在这时，距离美国任天堂总部不远处，一家富可敌国的公司向他们伸出了橄榄枝……

Part.8 投靠微软

在世纪之交时，面对持续下降的游戏销量、不断提高的开发成本、以及大量的人员流失，疲惫不堪的 Stamper 兄弟已萌生去意。他们想卖掉手上持有的股份，过一点轻松惬意的生活。但拥有 49% 股份的任天堂对于剩下的股份毫无兴趣。Stamper 兄弟于是暗中接洽潜在的买家。在 2000 年初，他们初步锁定了两家潜在购买者：发行商巨头 Activision，以及财大气粗的微软。微软一直在为收购优秀游戏开发商而努力，为其开发中的 Xbox 提供充实的游戏阵容。Rare 原本更属意于 Activision，因为他们想尝试跨平台发展。微软眼看就要失去 Rare，然而到了最后时刻，Activision 突然变卦，个中原因从未向外界提起，人们所知道的结局是微软把握了机会，最后只要任天堂肯让出手中持有的股份，微软就可以将 Rare 变成自己的第一方开发商。按照相关规定，在微软出价后，任天堂只要提供相同的价格，就可以优先买走 Rare。由于担心被任天堂行使优先收购权，微软决定将价码提高到任天堂不可能接受的程度——以 3.77 亿美元全额购买 Rare！

就这样，任天堂让出了 49% 的股份，换来近两亿美元资金为 NGC 的商业运作提供弹药，而 Stamper 兄弟也得偿所愿成为亿万富翁。微软声称收购 Rare 将使 Xbox 的游戏阵容得到全面强化，超越《007 黄金眼》的大作将在 Xbox



上喷涌而出。同时 Rare 的正式名称也从任天堂时代的 Rareware 改回 Rare。

Rare 的并购案在 2002 年 9 月最终敲定。此时，Rare 的游戏历史累计销售量已经达到 9000 万套。被微软收购之后，Rare 带不走《超级大金刚》等属于任天堂的品牌，但是任天堂允许 Rare 拥有其自己打造的《班卓熊大冒险》。

被微软收购后，Rare 紧接着开始打造原创新作。《鬼屋大冒险》(Grabbed by the Ghoulies) 于 2003 年登陆 Xbox，这是一款轻松的卡通风格游戏，玩家扮演少年 Cooper，目标是将他的女友救出鬼屋。游戏玩法简单而特别，用左摇杆控制移动，右摇杆战斗。但这种战斗系统导致本作给人以肤浅而枯燥的感觉，批评家认为本作过于简单，不少玩家甚至认为它是 Rare 有史以来最烂的游戏。

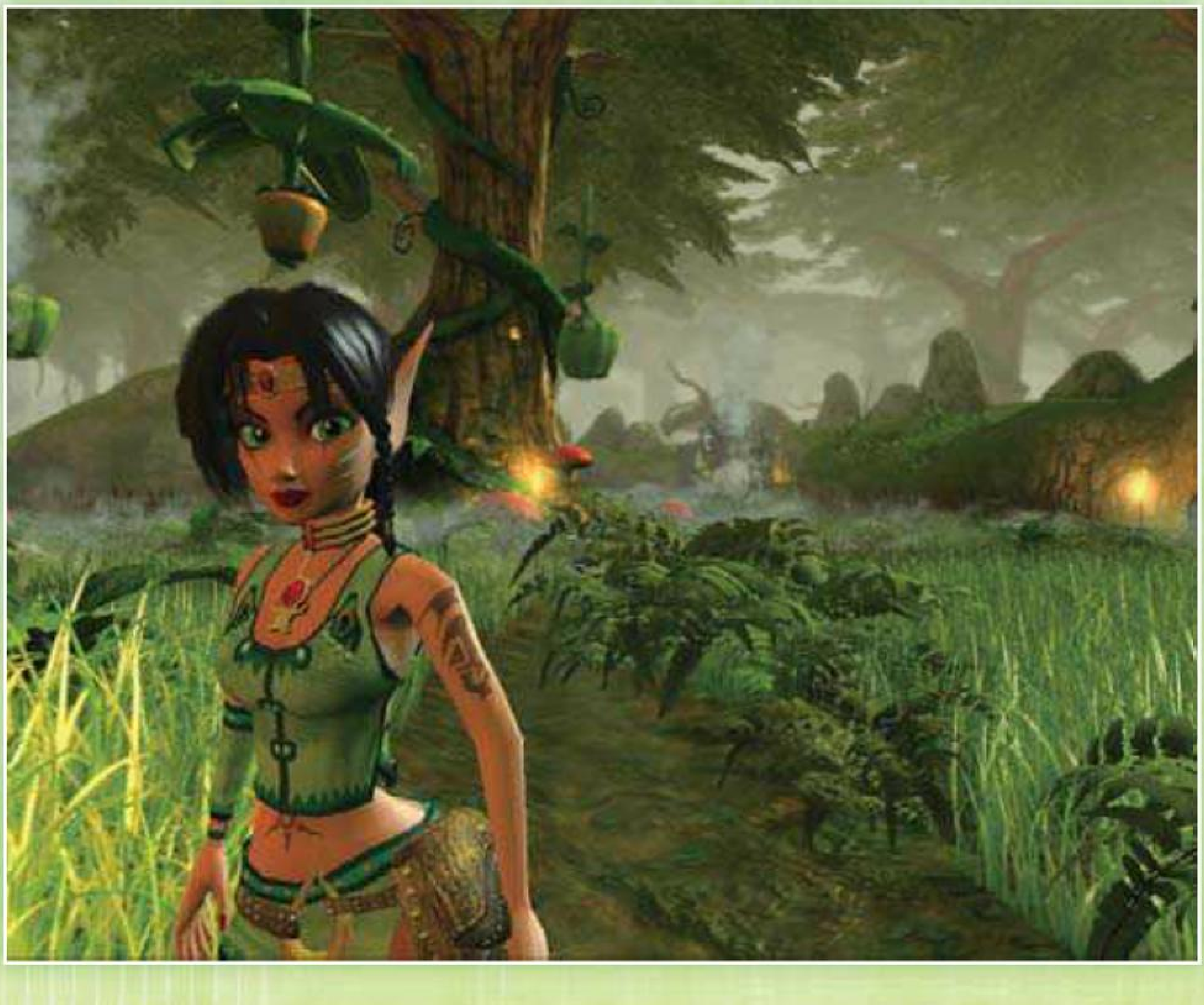
令人不解的是，Rare 被微软收购后，并未全心全意为 Xbox 开发游戏。也许是一些 Rare 开发人员们太怀念任天堂时代的辉煌，以至于被微软收购之后还在为 GBA 开发游戏，更加匪夷所思的是，微软居然答应了 Rare 的任性请求。于是隶属于微软的 Rare 堂而皇之地在 GBA 上推出了《军刀之狼》、《班卓飞行员》等游戏。

2005 年，Rare 在 Xbox 上推出了《坏松鼠大作战 重装上阵》(Conker: Live and Reloaded)，本作是 N64 游戏《坏松鼠大作战》的重制版，单人战役模式基本相同，但是增加了 Xbox LIVE 多人模式。Rare 多数开发人员对原作非常喜爱，他们认为其失败的原因并非游戏素质不佳，只是在错误的时间发售于一个错误的平台。而 Xbox 以成年玩家为主，对于满嘴脏话的坏松鼠应该会非常喜爱，而且还加入了多人模式，理应获得其应有的成功。然而事与愿违，《坏松鼠大作战 重装上阵》再次失败，玩家并不喜欢醉鬼松鼠。而另一方面原因是 Rare 又一次选错了时机，当时 Xbox 即将退出历史舞台，X360 的时代正在到来。

微软对于收购 Rare 一事一直心存遗憾。自从高价收购了 Rare 之后，这家纵横业界多年的王牌工作室并未给 Xbox 事业创造应有的价值，微软内部与业界外部都认为微软花了冤枉钱。Rare 更是承受巨大的压力，他们拼命地想证明自己的价值，所以当 X360 到来时，微软和 Rare 都希望借此机会一举改变世人的观念。Rare 成为 X360 首发计划中最重要的棋子，同时为首发准备了两款游戏。这两款游戏都是原本为 NGC 准备的项目，因为 Rare 被微软收购而暂时中止。当微软的新主机计划启动后，这两款游戏顺水推舟转到了 X360 上。

《完美黑暗 零》是 N64 版原作的前传，玩家再次扮演超级间谍 Joanna Dark，在世界各地消灭对手。在游戏设计上本作并无大突破，但借助 X360 的性能，让玩家初步感受了高清时代 FPS 的魅力。当时不少游戏媒体都认为这款微软第一方 FPS 所扮演的角色就像当年的《光环》一样，成为首发阶段的头号大作，今后更将成为 X360 时代的重点大作。然而来自 Infinity Ward 的《COD2》却取而代之，以压倒性优势成为多数 FPS 玩家的选择，《完美黑暗 零》的销量只有其六成左右，而且随着时间的流逝，二者之间的差距越来越大。Rare 的 FPS 开发实力似乎已无法适应高清新时代。最终《完美黑暗 零》的销量还不如 Rare 的另一款首发游戏——《凯蜜欧元素之力》。本作继承了《大金刚 64》、《班卓熊大冒险》等游戏的精华，玩家通过收集特定道具将游戏向前推进。同时它又有自己独具特色的美术风格，这被认为是它最大的魅力所在。游戏玩法也相当特别，主角凯蜜欧会变化成多种动物形态，能力多样的动物增添了本作的游戏性。整个游戏的节奏较快，不过没有多人模式，缺乏重玩价值。总的来说，Rare 的 X360 首发游戏还是令人失望，有传闻称这两款游戏都未能收回成本。

在一连串的失败之后，微软向 Rare 下达了新的任务。Xbox 系主机的玩家年龄层太高，而要提高主机销量，必须能吸引低龄玩家。Rare 在任天堂时代深受低龄玩家喜爱，所以微软打算将 Rare 塑造为开拓低龄层的首席大将。面向低龄玩家的《宝贝万岁》(Viva Pinata) 于 2006







年 11 月发售，这款色彩鲜艳明亮的游戏融入了 Rare 的创新意识，以“园艺”为游戏灵感，玩家通过培养农作物吸引各种动物，没有战斗、没有激烈的动作，只有古怪的动物与育成的乐趣。尽管如此，不少批评家认为本作是 Rare 多年来的最佳游戏。原创性是其取得高分的重要原因，而且因为微软的强力宣传，本作实施了全面跨媒体发展，制作了动画片。但事实证明低龄玩家的口味与批评家大有不同，《宝贝万岁》并未像微软想像的一样吸引大量低龄玩家，游戏销量远低于预期。

随着《宝贝万岁》的失败，微软似乎对 Rare 失去了最后的信心。2007 年 1 月，Stamper 兄弟宣布离职。这时 Rare 的 25 周年庆即将到来，然而这时的 Rare 已不再是当年的 Rare。

Part.9 失败的婚姻

Martin Hollis 曾如此生动地描述微软与 Rare 的并购案：“微软与 Rare 一开始就是一场失败的婚姻。新郎很有钱，新娘很美。但他们想做的游戏并不相同，做游戏的方式也不同。Rare 总是望向东方，尤其注重任天堂的那种游戏风格，活泼、明快而有趣。而微软注重的是美式成年男性的游戏，作品中充满雄性激素。”

虽然 Rare 与微软双方都很努力地迎合对方的需要：Rare 努力为微软开发适合成年人的游戏，而微软也试图发挥 Rare 在家庭型游戏方面的长处。而结果是双方都无法达成默契，Rare 的开发团队经常感到迷惑甚至沮丧。

Phil Tossell 于 1997 年加入 Rare，招他进去的正是 Hollis。进入 Rare 后，他在《迪迪金刚赛车》中崭露头角，接着担任了《星际火狐大冒险》的首席工程师。目前他仍是 Rare 的一员，从 2009 年开始，他成为 Rare 的游戏性总监，领衔制作了《Kinect Sports》，成为 Rare 复兴的一个重要人物。Tossell 也承认：“最初我们并未感觉到变化，但随着时间的流逝，变化越来越快、越来越明显。就我个人而言，公司里的氛围一度变得极为沉闷而充满压力。经常会让人觉得你根本无法控制自己所做的事，也得不到信任。”

Rare 企业文化的改变是循序渐进的，微软的行事方式一点一点地渗透其中，先是会议变得越来越多，然后有了形式化的绩效评估，官僚色彩也日益明显。Tossell 说：“不能单纯地说这种改变是好是坏，但传统的 Rare 文化确实受到了侵蚀，很多在那里工作已久的人发现难以接受这种改变。”

在 1990 年代，Rare 独有的企业文化是其成功的秘诀，独特的游戏开发氛围往往能造就独特的游戏。Tossell 说：“当时我们觉得 Rare 是无所不能的，一切皆可实现。我们的身边充满才华横溢的人，大家一心只想做出最好的游戏。我认为当时最特别的是有那种自由自在的感觉，Stamper 兄弟对我们非常信赖，相信我们能把事情做好。最后我们真的会尽一切所能做到最好。”

Stamper 兄弟并不过多干涉各游戏项目的具体开发过程，只有在哪个项目难以为继，或者根据他们的判断质量严重低下时，他们才会出面干预。Rare 的大部分员工都充满干劲。当时 Rare 虽然加班现象非常严重，大约 20% 的员工因此而经常抱怨，但是团队成员之间总是团结一致，而在不同团队之间确实存在一定的竞争，这是 Stamper 兄弟故意营造出来的一种提升团队战斗力的工作氛围。Tossell 回忆说：“当时的旧办公区是农场改造的，我入职的时候大约有 100 名员工，把所有车都停入车库就像在玩拼图游戏一样。每个团队位于一座单独的谷仓里，他们的门





Rare 接待室的整面墙壁被喷绘成《Kinect Sports》，这也代表了 Rare 今后的方向。

卡只能打开他们的谷仓。因为谷仓太长，我一直都记不住自己是在哪一座里面办公，我只记得里面有上下楼，楼下是《班卓熊大冒险》的团队。工作从 9 点开始，午饭只有半小时，然后就要回去干活。我大多数时候要工作到晚上 10 点。”

在 1990 年代末其实就多次传出 Rare 将被收购的消息。《宝贝万岁》的设计师 Justin Cook 在 1999 年曾是 Rare 测试部门的一员，当时 Rare 的初级职员们都听说了收购的传闻。Cook 回忆道："N64 让任天堂失望，NGC 似乎也无法扭转命运。当时我们愚蠢而自大地认为 Rare 是全世界最炙手可热的工作室，关于潜在买家的各种传闻都有。我们的感觉是兴奋而非不安，大家都想知道自己价值几何? 微软是在后期才在传闻名单里出现的。”

当时的微软游戏工作室总经理 Ed Fries 是 Rare 收购事宜的主要推动者，他回忆说："在收购的几年前，我有机会和 Stamper 兄弟首次见面。我们聊了一个多小时。当时我觉得不可能收购 Rare，因为他们和任天堂关系太密切了。直到几年后，Rare 主动找到我们，说明了他们的情况。”

Ed Fries 希望尽可能保持 Rare 的文化，让员工觉得自己是 Rare 的职员而非微软职员，但有人对 Rare 毫无改变感到失望。于是微软先是改变了 Rare 的某些陋习，这些改变最初是受到 Rare 员工欢迎的，比如不同项目的员工之间终于可以自由交流。又比如在上班时间终于容许员工上网，也可以一边干活一边听音乐，员工们几乎觉得 Rare 正在向更人性化的方向发展。但微软对游戏业缺乏经验的不足逐渐暴露。Cook 说："微软当时确实是游戏业的新兵，他们只想要为他们的主机创造热销大作，他们不知道该怎么做，所以就都放心地交给 Rare。问题是 Rare 在公司结构上与微软差很远，过去他们创造的游戏与任天堂是息息相关的。”微软与 Rare 之间难以磨合的真正原因是微软无法提供任天堂所给的支持，任天堂的方向指引与游戏质量把关也是当年 Rare 作品大成功的重要原因。

微软收购 Rare 一年后，Ed Fries 的离去加快了 Rare 的变化。最大的变化是引入了“制作人”制度。微软给 Rare 指派的制作人充满行政色彩，其作用是人事管理，以及资源的调度。每个项目通常有一个 Rare 方面的制作人，以及一个微软派过来的制作人。这种新制度招致诸多问题，Stamper 兄弟的离去可能与此有关。

Tossell 认为，Rare 的没落不能归罪于微软，而是因为整个游戏行业环境变化所致。游戏项目规模越来越大，团队规模、成本预算与风险都在提高，Rare 的变化从根本上说是时代的必然。Cook 说："Rare 能生存至今已殊为不易。它仍在制作高质量的游戏，还是有数百万人玩。”

2008 年是 Rare 忙碌的一年，首先他们负责了 Xbox Avatar 的设计制作。外界都认为 Rare 抄袭了任天堂 Mii 的创意，而实际上早在 Mii 公布之前 Rare 已经在秘密进行 Avatar 的设计。只不过是在 Wii 大获成功之后，微软高层才批准了 Avatar 计划。

《宝贝万岁》的续作《天堂的烦恼》在 2008 年 9 月发售，而《班卓熊大冒险》的续作也在同年上市。此时 Rare 已沦为微软的一个普通工作室，其作品并未获得足够的宣传支持，那一年微软第一方游戏的宣传资源几乎全放在《战争机器 2》身上。

2009 年 2 月，微软宣布对 Rare 进行全面改革，根据当时公布的数字，Rare 的累计游戏销量已超过 1 亿套，而其中属于微软的不到十分之一。微软要求 Rare 放弃正在开发的多个项目，全力为其新设备开发游戏，那就是代号为“Project Natal”的动作侦测装置。Rare 由此迎来了翻身的机会。

Part.10 雄风犹存

2010 年 11 月，随着 Kinect 的首发，Rare 开发的《Kinect Sports》扮演着类似于任天堂《Wii Sports》的角色。微软大概是认为 Rare 在某种程度上拥有任天堂的魔力，因此模仿《Wii Sports》的最佳人选非 Rare 不可。而本作也确实不负众望，到 2011 年 4 月顺利销售了 300 多万套，这成为 Rare 自被微软收购以来最大的成功，并证明了 Kinect 的实力。

在 Kinect 身上找到了自我价值的 Rare 今后将继续其体感之路。新工作室主管 Scott Henson 表示今后他们将完全围绕 Kinect。同时作为微软历来新硬件的重要软件开发团队，Rare 目前应该已经在进行次世代 Xbox 的游戏开发。近期 Rare 的沉默极有可能是在酝酿 X720 的首发游戏。据传 Rare 正在开发的 X720 游戏将会是一款全新的成人核心向大制作，也许曾以技术力闻名于世的 Rare，正试图利用次世代转型的机会研发再次让业界惊叹的前沿技术。

在游戏产业里，有 30 年以上历史的游戏发行商还剩下不少，但是有 30 年历史的游戏工作室已几乎灭绝，Rare 作为硕果仅存的、最长寿的游戏工作室之一，虽然已无法继续走在时代前沿，但他的实力仍然不容小觑。Ed Fries 说："几天前，我 7 岁大的儿子一大早把我吵醒，原来是因为他找不着《班卓熊大冒险 神奇螺丝》了。我们家有很多游戏可玩，但他想玩的就是那个。在我看来，这说明 Rare 仍然保留着一些神奇魔力。”





CRYTEK 超越时代的孤岛技术

当游戏的开发成本日渐提升，小工作室的生存日益艰难，诸如 Epic、id Software 等从车库发家的创业神话似乎只应存在于过去。小公司想要出头，也很难在高端技术方面挑战那些大公司。但是在德国巴伐利亚北部，一个与世无争的小村镇里，却诞生了让全球游戏业震惊的前沿技术。那是一座古色古香的城堡，看起来就像来自某个中世纪主题的 RPG，在那里，三个兄弟创建了一家小小的游戏工作室。十几年后，这家从小村镇走出来的公司，不仅成为德国最具实力的游戏开发商，更向世界证明了德国的技术永远走在世界的前列……

文 清国清城 美编 anubis


■Yerli三兄弟

{土耳其三兄弟

1978 年出生的 Cevat Yerli、1972 年出生的 Faruk Yerli 和 1970 年出生的 Avni Yerli 有一个共同的爱好——他们都热爱游戏，所以他们创办了游戏公司，公司名为 Crytek。最年轻的 Cevat 担任 Crytek 的主要制作人，他说："当时我们都是业界的新手，不知道游戏是怎么做出来的，我们只是用自己的方式做游戏。我们在不断寻找更好的、不同的游戏开发方法，而不是简单模仿他人。"

Crytek 的创办除了有三兄弟的共同努力外，他们的父母也提供了资助。他们全家一起住在一座三层的楼房里，这座楼就是 Crytek 的公司所在地。1970 年代，Yerli 三兄弟的父亲以外来工的身分从土耳其搬到了科堡，在当地的一个家具厂里打工，他带上了自己的妻子，以及当时已经出生的两个儿子。而如今，停在他们家后院的几辆新款奔驰车显示了他们创业的成功。

在 Yerli 三兄弟中，只有 Cevat 是出生在德国。可能是因为生长的条件较为优越，他很小就迷上了游戏，小时候就用家里的电脑编程。1990 年代中，Cevat 和他的两个哥哥用业余时间在 Commodore Amiga 电脑

上制作了一款拳击游戏。Faruk Yerli说："我们经常对着这样那样的游戏说，如果他们这么做一定更酷。所以我们就决定自己去做。"

可惜的是，Commodore和Amiga生不逢时，很快在市场上消失。Yerli兄弟的几个项目也跟着失去了着落。当时Faruk将他的注意力转向自己创办的一家广告公司，而Avni在建筑业找了份土木工程师的工作。但他们对游戏的热情从未消散。1990年代末，他们决定最后再试一次。他们成立了Crytek公司，因为缺乏资金，他们采取了合伙加盟的方式，他们通过网络广发英雄帖，邀请游戏开发爱好者们一起加盟他们刚刚成立的公司，有兴趣参与其新作开发的人们可以在自己的家里工作，他们的合作与交流完全通过网络进行，Crytek承诺在游戏发售后将按照比例向开发者们支付报酬。当时Cevat不到20岁，却是Crytek的主力技术人员。他在上中学期间就想开发自己的游戏引擎，这样才能实现自己的游戏创意。但他知道开发大型3D游戏引擎是一个巨大的工程，凭一个人的力量根本无法完成。他经常上一些游戏开发者论坛，在网上认识了一些技术好手，当他提出要创业，并研发自主引擎时，多数人对这个毛头小子的设想嗤之以鼻。但最终Crytek以自己研发的技术为基础，确实在网上招到了不少高手。

引擎研发的基本人员就位后，Crytek做了一个效果相当惊人的引擎DEMO，他们将此引擎定名为"CrySpace"，他们想用该引擎制作一款名为《寂静空间》(Silent Space)的游戏，第一个DEMO就是来自该作中的片段。然后在1999年9月，Crytek公司在德国科堡正式成立。

Yerli三兄弟对CrySpace及其首个DEMO并不满意，他们知道自己是无名小卒，要引起业界的注意，必须要有足以令人惊讶的视觉效果。在一番努力之后，他们将CrySpace引擎进行改造，并更名为CryEngine，用新引擎制作的DEMO叫做《X-Isle》。这款引擎的视觉效果确实非常惊人，他们与同时期市面上的游戏比对之后，相信自己的《X-Isle》已经达到了业界一流水平。他们想通过《X-Isle》一举成名，让世界见识他们的实力。而能向整个业界展示的最佳舞台莫过于E3展。所以在2000年夏季，他们坐上了飞往洛杉矶的航班。当时Cevat Yerli的英语很蹩脚，仅仅通过好莱坞的电影学了一些英语，和美国人沟通起来颇为困难。





◀▲《孤岛惊魂》的原型——《X-Isle》。



■《孤岛惊魂》初公布时的画面。

CryEngine就像一朵从不起眼的角落里长出来的奇花，虽不知名，却注定将吸引世界的目光。这款引擎能够处理极其遥远的场景描画距离，同时又保证令人惊叹的细节度，在画面惊人的同时确保稳定的帧率。《X-Isle》DEMO展示了一个茂密的丛林，里面有不少的恐龙，因为Yerli兄弟相信恐龙的视觉效果较为震撼。Yerli兄弟好不容易约到了显卡大厂nvidia的代表人员。原本nvidia对这几个来自德国乡村的小伙子有些轻视，但当《X-Isle》的DEMO在电脑上运行之后，震撼的视觉效果让他们大吃一惊——自id、Epic以来，业界已经多年未出现这种突然涌现的划时代技术！nvidia当即决定买下《X-Isle》的版权，将其用于展示将在同年ECTS(欧洲电脑贸易展)上公开的最新高端显卡GeForce 3。

这是Crytek的重大突破，突然之间，他们不再是籍籍无名的学生，他们成为业界的火热话题。"一家叫做Crytek的无名小卒发布了超越顶尖大厂的技术"——这样的消息在图像技术爱好者中迅速传播。而Crytek知道自己等待已久的时机已经到来，为充分利用这次机会，他们一口气启动了4个游戏项目，分别是：太空射击游戏《寂静空间》、末日主题科幻动作射击游戏《Engalus》、以恐龙岛DEMO为基础的《X-Isle》以及一款从未公开的项目。不仅如此，他们打算将这4款游戏全面跨平台，分别在Xbox、PS2、NGC和PC上推出。

接着他们要为自己的游戏寻找发行商。他们从德国开车到巴黎，向育碧展示了他们的项目。育碧对其技术印象深刻，就签下了《X-Isle》的代理发行协议。那时已经是2002年7月，Crytek仅仅推销出了《X-Isle》，而其他游戏项目都找不到投资者。Yerli三兄弟这才意识到自己的野心太大，以他们的规模能把一个游戏项目做好已是困难重重。于是他们决定将精力全部集中在《X-Isle》身上，游戏被更名为《孤岛惊魂》(Far Cry)。

在《孤岛惊魂》的开发过程中，游戏概念经历了多次修改。原本构想的恐龙游戏被取消了恐龙，变成了雇佣兵与变种生物的战斗。玩家扮演的是一位以救出美女为目的的前特种部队士兵。不过故事与主题都不重要，业界关注的是CryEngine，画面就是《孤岛惊魂》的一切。

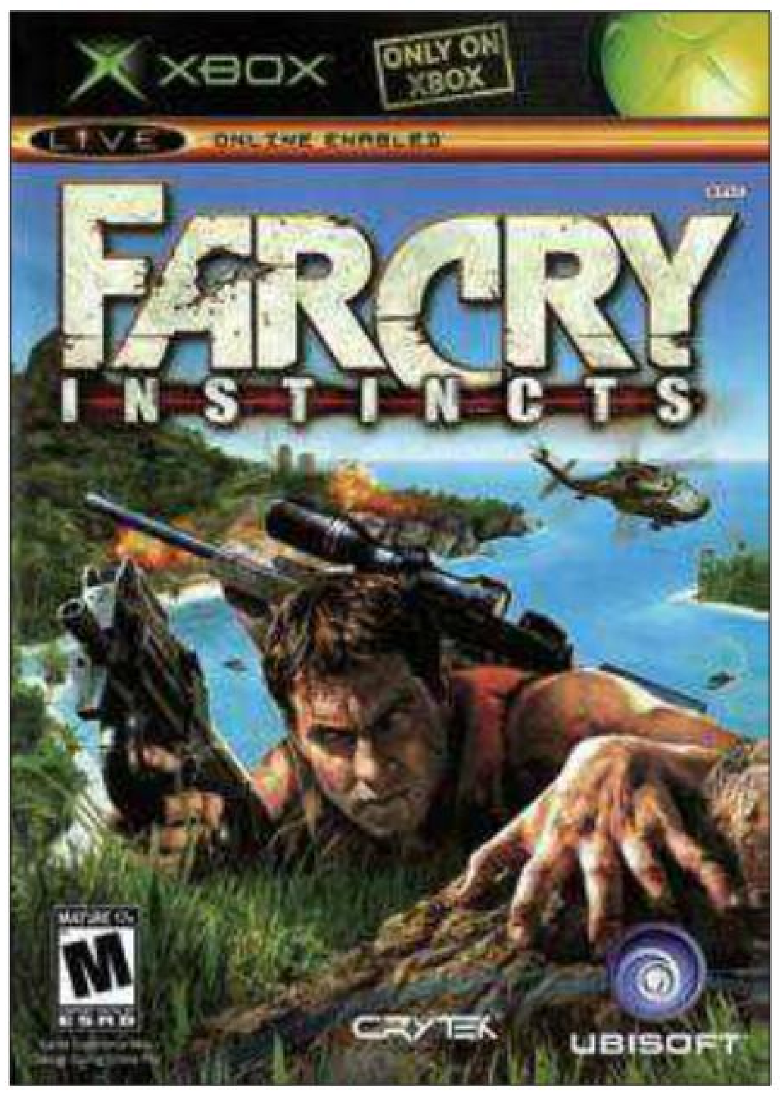
{后起之秀

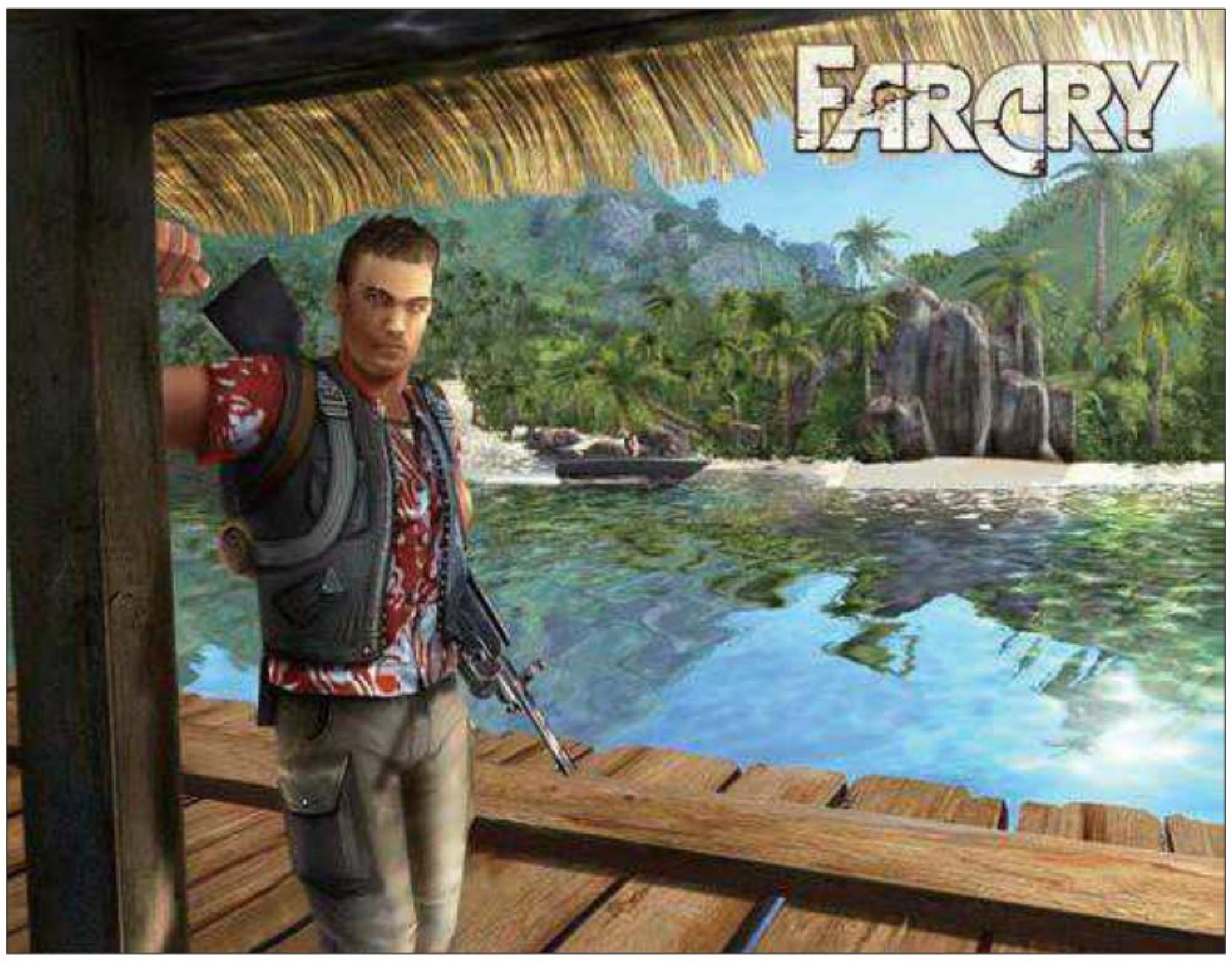
Yerli兄弟到底缺乏游戏开发经验，《孤岛惊魂》的开发难度之大、耗时之长是他们没有预料到的。本作原定于2003年末发售，但不久宣布延期到2004年3月。当游戏开发临近尾声时，一场小小的风波对游戏开发进程多少造成了一些影响。2004年2月，德国警方突然搜查了Crytek工作室。原来是一位前Crytek实习生向警方举报，声称Crytek经常非法盗用其他游戏作为自己的游戏素材。经过搜查，警方确认Crytek并无非法行为，一切都是按照正规授权进行制作。不过这场小风波还是在一定程度上延缓了《孤岛惊魂》的进度。

与遭到警方搜查相比，同月的另一条新闻更具灾难性。德国著名烂片导演Uwe Boll当月宣布将拍摄一部电影版的《孤岛惊魂》。本来这应该是一件好事，游戏尚未发售，就有导演有意为其拍摄电影版，至少说明了游戏本身的魅力，而由电影版引发的话题也有可能提升游戏销量。不幸的是，Uwe Boll的每一部电影都成为玩家的笑话，对游戏原作只能起到抹黑的作用。《鬼屋魔影》、《吸血鬼莱恩》、《死亡之屋》……被Uwe Boll经手了电影版的游戏似乎都没什么好下场……

另一方面，Crytek虽然通过育碧解决了大部分资金问题，但最后他们还是要通过抵押部分股权获得了一些银行贷款，这才把他们的首款游戏《孤岛惊魂》做了出来。本作于2004年3月发售，原本Crytek打算花更多时间做出更高的质量，但当时他们面临着另外两个强敌的竞争，一个是id的《毁灭战士3》，还有一个是Valve的《半条命2》。这两款游戏都是以其图像技术见长，而且两款游戏都是来自名开发商的名作之后，《孤岛惊魂》与之相比毫无优势，惟一能做的就是在它们之前上市。

当时《毁灭战士3》的DOOM3引擎、《半条命2》的Source引擎和《孤岛惊魂》的CryEngine代表了业界的最尖端技术，这三个引擎又各有所长：DOOM3引擎在细节方面令人惊叹、Source引擎的明亮场景有





着强烈的真实感，而 CryEngine 做出的丛林代表了野外场景的最高水准。比起前两个被常年关注的游戏，事先业界关注度并不算太高的《孤岛惊魂》可谓是 2004 年的最强黑马。Crytek 将过去绝大多数游戏中简陋不堪的野外场景做得栩栩如生，从高处俯瞰小岛，茂密的丛林一览无余，而近看那些树木植被时，画面细节与光影效果也令人赞叹。更加难得的是，本作拥有的不止是画面。事先媒体并未关注到的游戏性方面也相当出众，开放的场景给予玩家充分的探索自由，可以用不同的方式对付敌人。在任务过程中，玩家要谨慎思考，敌人的 AI 相当之高。而在某些时候，游戏的节奏会突然加快，让玩家的肾上腺素大量分泌。虽然剧情方面并无亮点，《孤岛惊魂》的游戏体验令人满足。

玩家们惟一遗憾的，也许是自己的电脑无法完全发挥《孤岛惊魂》的实力。在高画质设定下，当时能流畅运行《孤岛惊魂》的电脑确实不多，因此它也获得了 2004 年的“显卡杀手”美誉。至于那些拥有梦幻配置的核心玩家，这款能让他们的机器发挥价值的游戏自然被视为珍宝。不少 PC 核心玩家认为本作是几年来的最佳 FPS。

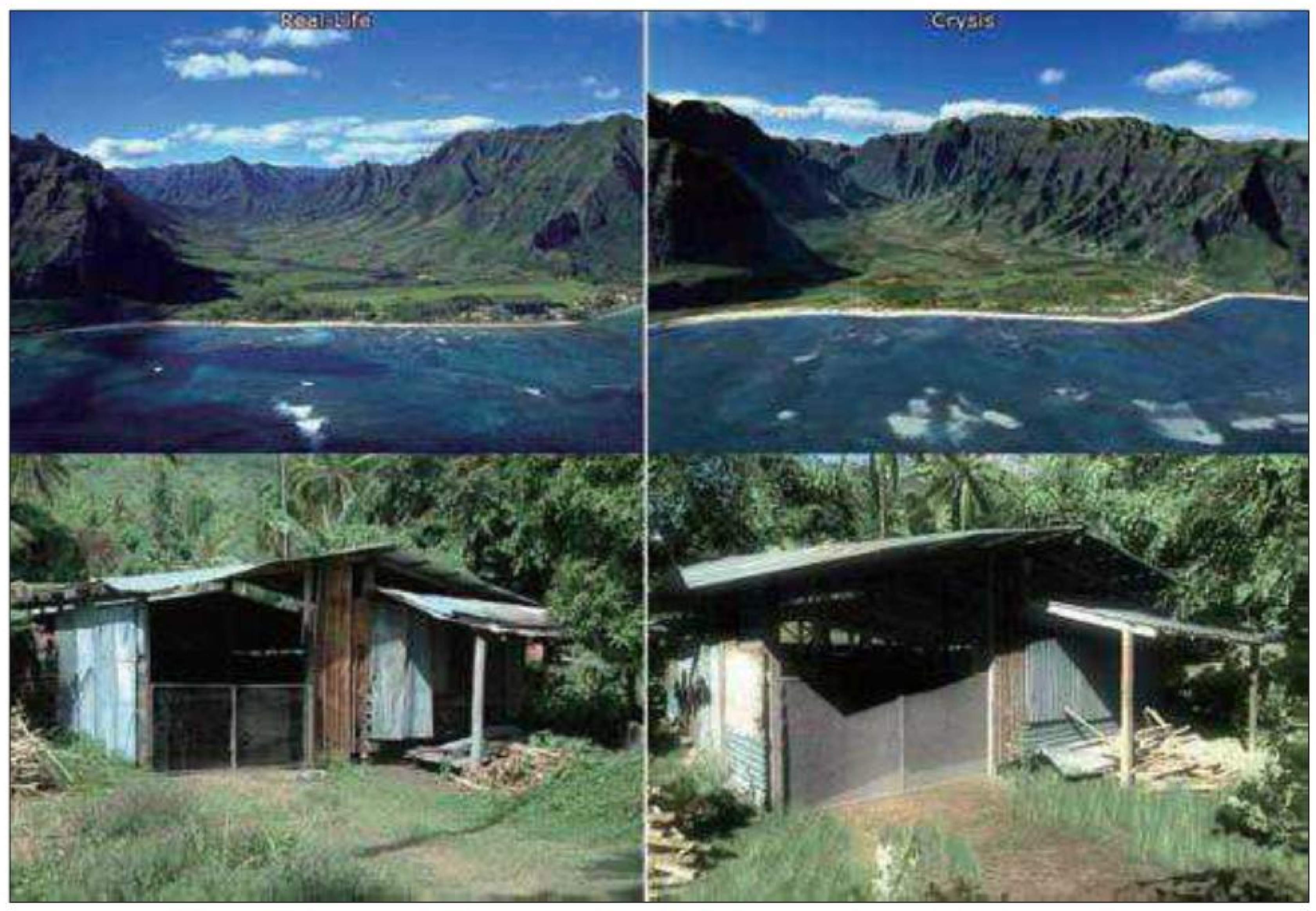
虽然《孤岛惊魂》最初只在 PC 上销售，没有在商业规模更大的家用机上推出，但来自 PC 版的 100 多万套销量也得到了 4500 多万美元的销售收入。Yerli 三兄弟的梦想终于成真。而因为本作的成功及其引发的话题性，Crytek 不再是一个要到处寻找发行商的无名小卒，大发行商们纷纷主动找上门，其中就有全球最大的游戏发行商——EA！

《孤岛惊魂》发售三个月后，EA 宣布已经与 Crytek 签署长期合作协议。Crytek 将加盟 EA Partners 计划，这是 EA 联合全球顶尖游戏开发商的合作计划，其特点是开发商可保持完全独立，并拥有自家作品的版权，EA 仅提供发行渠道，以及部分开发资金，游戏发售后按事先约定的比例分成。当时想和 Crytek 深度合作的不止是 EA——正为其次世代主机寻找高画质游戏的微软也多次联络 Yerli 三兄弟。微软有意全资收购 Crytek，但 Crytek 宣布其下一款游戏将会是科幻军事射击游戏，微软得知后放弃了收购的念头——毕竟他们已经有《光环》和《战争机器》，再来一个科幻射击游戏着实没必要。

为何 Crytek 不继续开发《孤岛惊魂 2》？个中缘由至今不为外界所知。《孤岛惊魂》已成为一个知名游戏品牌，Crytek 却冒着巨大的风险，决定打造又一个原创大作。Crytek 把《孤岛惊魂》的商标权以及 CryEngine 的永久授权卖给了育碧，用这笔钱以及 EA 的资金全力开发更具野心的新作——《孤岛危机》！Crytek 相信自己的实力，他们为这款新作设定了全新的世界观，更重要的是他们为此研发了新一代引擎。2006 年 1 月，《孤岛危机》正式公布，游戏采用世界最尖端的 CryEngine2 开发，新一代显卡杀手由此冉冉升起。而育碧方面则使用 CryEngine 的授权继续开发了 2005 年的《孤岛惊魂 本能》、2008 年的《孤岛惊魂 2》和 2012 年的《孤岛惊魂 3》。

Crytek 成功获得了 EA 的开发资金，根据当时的报道，这笔资金高达 1500 万美元。用这笔钱，Crytek 在短短 9 个月的时间里将公司规模扩大了一倍，员工数量达到 80 人。在 2006 年，Crytek 从科堡搬到了更加国际化的法兰克福，公司的高速扩张由此开始。Yerli 兄弟说，他们的游戏之所以成功，是因为他们一开始就有国际化视野，这在游戏业极其重要。Crytek 的员工构成也反映了他们的国际化特色——他们的几十名员工分别来自 17 个国家。EA 欧洲分公司经理 Frank Sagnier 如此评价 Crytek：“虽然他们地处偏远，却敞开胸怀拥抱世界。”

总部从科堡搬到法兰克福的同一年，Crytek 在乌克兰基辅开办了一个新工作室，接着又在 2007 年于匈牙利布达佩斯开办了又一家工作室。他们的目标是将工作室开遍世界各地，每个工作室分别负责一款类型完全不同的游戏，但全部使用法兰克福总部研发的 CryEngine 系列引擎制作。与 Epic 等专业引擎供应商不同，Crytek 并不那么积极地将自己的引擎当做商品授权给其他厂商，他们更希望自己的游戏通过 CryEngine 系列而屹立于图像技术之巅，成为自身作品独一无二的卖点。对于使用 CryEngine2 开发的《孤岛危机》，他们的目标明确——要开发出一款让世界仰望的画面巅峰之作。



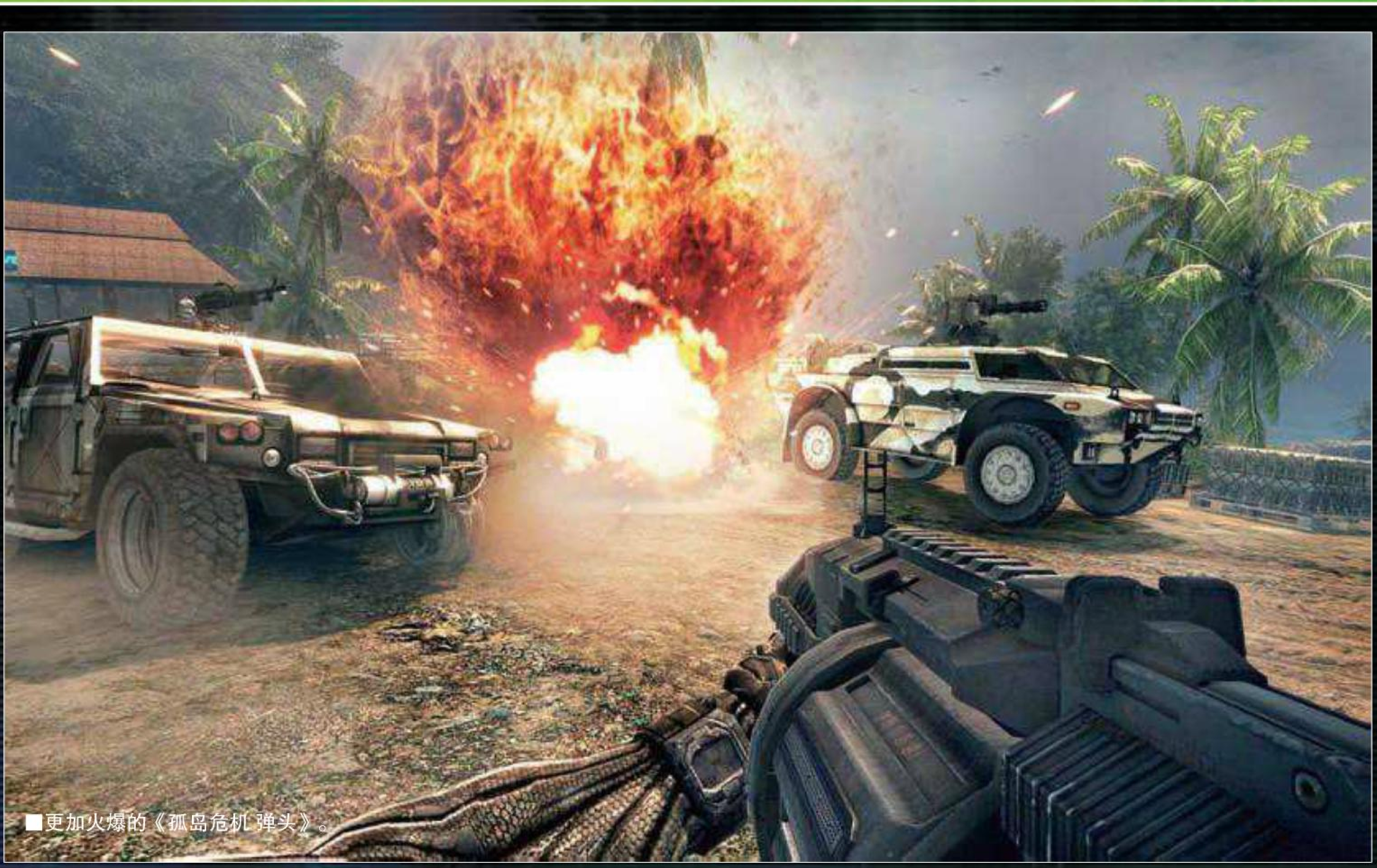
▲CryEngine2公布初期的实景图与游戏截图对比。

{显卡危机

《孤岛危机》公开后，远远超越同时期所有游戏的超强画面再度引起人们的强烈关注。当时 X360 刚上市不久，《孤岛危机》却让人们提前看到了 X720 时代的画面。人们十分怀疑这世上是否有显卡能带得动这种怪物级游戏。为排除人们的疑惑，Crytek 在 E3 2006 期间直接展出了《孤岛危机》的试玩版，让世界见证奇迹。在该次展会上大放异彩的《战争机器》虽然也有出色画面，但在《孤岛危机》面前差距明显。与《孤岛惊魂》一样，人们惟一担忧的是这款只有 PC 版的游戏潜在用户太狭窄，PC 游戏盗版猖獗，而且有如此高端配置的玩家少之又少。此外，2007 年是 FPS 大作集中的一年，《生化奇兵》、《COD4》等都有 PC 版，而且对显卡的要求低得多，跑不动《孤岛惊魂》的玩家们可能会选择这些游戏。

《孤岛危机》最终于 2007 年 11 月发售，即与《COD4》同月上市。本作在 PC 核心玩家中的呼声甚至超过了《COD4》，他们认为这款保持 PC 独占的游戏才应该是 PC 玩家的首选，充分发挥了当时最高端显卡的实力，是证明 PC 游戏优势的不二之选。CryEngine2 做出来的画面令人叹为观止，森林场景的精细程度至今还没有其他游戏可以匹敌。作为一个 PC 玩家，如果没有《孤岛危机》，将会遭到同好们的耻笑。而在游戏性方面，本作也令人满意。纳米服系统的引入大大丰富了游戏玩法，为玩家提供了多种多样的特殊能力，在战斗的同时合理分配能量的使用成为整个游戏的核心。与强调枪战快感的同期作品相比，《孤岛危机》更具战略性，也更符合 PC 玩家的口味。《PC Gamer》给本作打出了 98 分的高评价，将其评为年度最佳游戏。

CryEngine2 是最早使用 DirectX10 技术的引擎之一，nvidia 副总裁 Roy Taylor 曾表示，CryEngine 是世界上最复杂的引擎之一，有超过 100 万行代码、1GB 的贴图数据、8.5 万的着色器，以及将近 3000 页的代码。作为最能表现硬件性能的前沿技术，《孤岛危机》也成为当时最常用的性能


■更加火爆的《孤岛危机 弹头》

评测软件之一。实际上，在他发售之时，市面上没有哪台电脑能在最高画面设置下完全流畅地运行。以至于在很长一段时间里，“能跑得动《孤岛危机》吗？”成为显卡评测的流行语。

在《孤岛危机》好评上市之后，“显卡杀手”、“显卡危机”等头衔也接踵而至。nvidia 等显卡大厂将本作的上市视为业界盛事，全球玩家为迎接《孤岛危机》而纷纷升级电脑，在 2007 年末形成了一场大规模的显卡升级热。据估计由此创造的经济规模超过 10 亿美元。《孤岛危机》本身也获得了商业成功。不过 Cevat Yerli 后来表示对《孤岛危机》感到失望，按照他的构想，本作本该拥有更辉煌的成就。根据 NPD 的统计数据，《孤岛危机》在北美发售两周实际销量只有 86633 套，确实非常令人失望。好在本作也算是一款能够长卖的游戏，两个月后，EA 在其财务报告中透露，《孤岛危机》已突破百万大关，超出了他们的期待。虽说如此，Crytek 还是感到失望。

Cevat Yerli 失望的一个重要原因是盗版问题。2008 年 4 月，根据 Cevat 透露的一组数字，《孤岛危机》是被盗版最多的游戏。Cevat 认为，盗版导致 PC 游戏只有家用机游戏销量的四五分之一。如果没有盗版，《孤岛危机》的销量可能会提高数倍。实际上，本作的正版与盗版玩家比率达到了 1:20！因为对盗版的深恶痛绝，Crytek 终于决定放弃对 PC 独占的坚持，宣布从今往后将实施跨平台战略，重点将逐步转移到家用机上。

在《孤岛危机》发售后，Crytek 继续加快其扩张步伐。《孤岛危机》在遭受盗版强烈冲击的同时，也引起话题性而持续热销。最终累计销量超过了 300 万套。据 Crytek 在 2008 德国莱比锡游戏展期间透露，本作的开发成本超过 2200 万美元，不过还是获得了相当可观的利润。由于《孤岛危机》的知识产权归 Crytek 自己所有，其所获的收入分成比例也比较高。用这笔钱，Crytek 的扩张加速进行。2008 年 7 月，Crytek 收购了保加利亚的黑海工作室，将其更名为 Crytek Black Sea。此前黑海工作室只做过一些即时战略游戏，预示着今后可能会用 CryEngine 制作即时战略游戏。紧接着在 9 月份 Crytek 布达佩斯工作室开发的《孤岛危机 弹头》上市。

虽然只是一个卫星工作室，Crytek 布达佩斯的实力不容小觑，《孤岛危机 弹头》可以说在各个方面全面超越了《孤岛危机》，画面更强，优化更好，在一些配置稍低的电脑上也能较为顺畅地运行。而剧情方面也更为充实，就连原作缺乏存在感的多人模式也更为有趣。Crytek 向世人证明了短时间内连开多家工作室并非急功近利，更多的工作室确实让 Crytek 用更少时间做出优质游戏。在那一年 11 月，Crytek 在韩国首尔又开了另一家工作室，不过这家工作室的主要任务并非制作游戏，而是向亚洲的开发商兜售 CryEngine。

2009 年 2 月，Crytek 进行了一次大扩张，收购了 Free Radical Design。这家工作室创办于 10 年前，也有不少的死忠，因为他们的核心团队是当年《007 黄金眼》的开发者。可惜创办 Free Radical 之后，他们不复当年风采，其倾力打造的“《TimeSplitters》系列”销量不振，Crytek 就在其行将破产之时当了一回救世主。Crytek 知道 Free Radical 的开发者们才华横溢，只是缺乏机遇。将其收购之后，更名为 Crytek UK，旋即开始制作 Crytek 下一款游戏的多人模式。

Crytek 的扩张欲望仍未得到满足，那一年 11 月，Crytek 在佛罗里达州奥兰多市又开了一家工作室，其名为 RealTime Immersive（简称 RTI）。这家公司开发的并非传统意义上的游戏，而是所谓的“严肃游戏”，使用 CryEngine 制作对社会有现实意义的游戏，比如为一些机构和军队制作模拟软件。他们成功获得了美国陆军的订单，制作了新兵训练软件，还为某石油公司制作了海上油轮泄漏的模拟程序，这一切都是用最新版 CryEngine 实时模拟处理。对玩家来说，RTI 至今仍是一个陌生的名字，但在严肃游戏领域，它已经成为一家极具权威性的公司，也是 Crytek 最赚钱的分公司，为其迅速的扩张与收购提供了充足的资本。

在 2008 和 2009 年的高速扩张之后，到 2010 年，Crytek 终于安分下来了。在那一年的 E3 展上，微软宣布 Crytek 正在为 X360 开发一款独占游戏，代号为“王国”。当时公布的只有一段《斯巴达 300 勇士》风格的真人预告短片，并未公布详情。

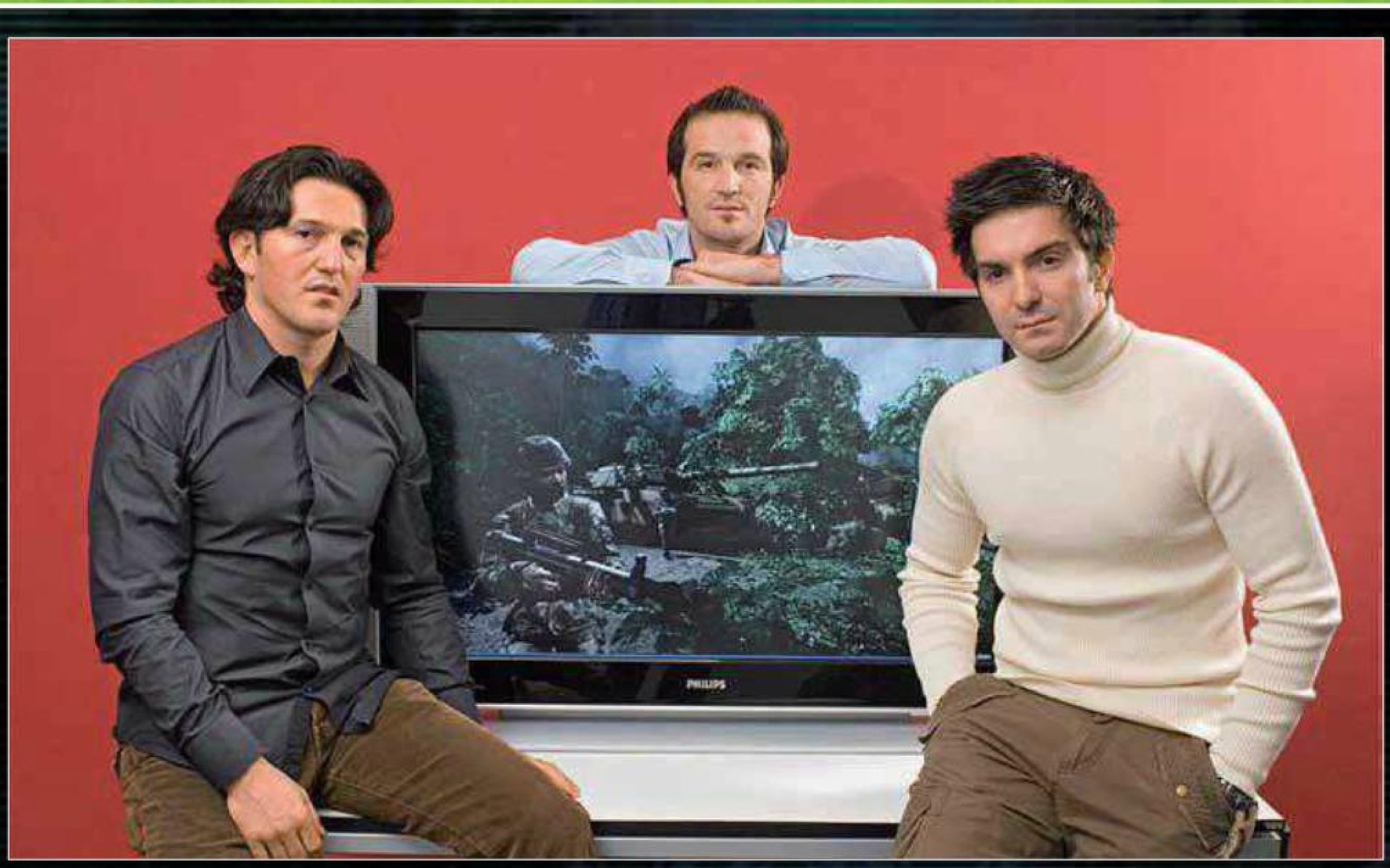
与此同时，Crytek 正在全力开发 CryEngine3，以及用该引擎打造的《孤岛危机 2》。CryEngine3 是 Crytek 有史以来最具野心的项目，其目标是成为与“虚幻引擎 3”一样的业界通用引擎。因为受盗版问题困扰，Crytek 已决定转向家用机，这也是其积极与微软签定独占新作协议的主要原因。Crytek 面临的困扰是 CryEngine 是为 PC 而设计的引擎，注重的是最高的画面水准，在内存控制、资源调度等方面无法适应性能有限的家用机，X360 和 PS3 都跑不动 CryEngine2。这也是 CryEngine 系列性能虽强，但在业界的应用范围狭窄的原因之一。要向家用机市场转移，首先要开发面向家用机的引擎。在《孤岛危机 2》开发启动之前，引擎开发团队已经对 CryEngine2 进行了两三年的改良优化，最终成就了 CryEngine3，其目标是在家用机上做出《孤岛危机》的画面。





TOPIC
FEATURE
PREVIEW
ACHIEVEMENT
GUIDE
RESEARCH
XBOY

{转战家用机



《孤岛危机 2》将舞台背景由丛林搬到纽约的摩天高楼群，业界都认为 Crytek 是用这种方式巧妙回避家用机的性能不足，因为方方正正的摩天大楼比丛林里不规则的复杂环境好做得多，会节省主机大量的运算能力。不过 Crytek 研发部主图形工程师 Tiago Sousa 否认了这种说法，他说："我们做丛林已经做了大约 10 年，远离丛林的决定与技术无关，这是我们做出改变的必然抉择。"

当然，从 PC 转移到家用机上，对"《孤岛危机》系列"的游戏设计还是有不少影响。有些影响是正面的，因为是对应三大平台，EA 愿意提供更高的成本，Crytek 就能添加一些成本较高的内容。Sousa 说："如果《孤岛危机 2》是一款 PC 独占游戏，就不可能有那样的规模和多人模式。"

Cevat 对开发团队提出的指示是"没有所谓主力平台"，三大平台平等对待，同时上市。Sousa 团队的首要任务是将 CryEngine2 全面提速。如果是用原来的引擎，将《孤岛危机》移植到 X360 上，光是进行后期渲染处理就要 30 毫秒，HDR 后期处理要另外加 10 毫秒，而用 CryEngine3，整个过程只需 5 毫秒，大约快了 10 倍。CryEngine3 对 PC 平台也进行了优化。到 2011 年，《孤岛危机》一代仍是 PC 游戏的标杆，Crytek 自然要让新一代引擎有更强的视觉效果。CryEngine3 的目标是"最大限度发挥 DX11 的实力"。

对于过去一直专注 PC 的 Crytek 引擎团队，家用机的环境有些陌生，但其中蕴含的挑战让技术人员本能地感到兴奋。他们最不满的是内存太小，这是最令人苦恼的地方。Sousa 说，他希望次世代主机的内存容量至少 8GB 起。

不过微软为开发者们提供了强大的工具，能将 X360 的性能发挥到极致。Sousa 说："最赞的是 X360 PIX，PC 产业真的要从这些工具里好好学习。我很高兴地看到 Nvidia 正尝试在这方面再次提高。"优化的重点是调整 CryEngine 在多核处理器上运行的优化过程。X360 的三个 Xenon CPU 内核同时处理 6 个线程，游戏的实际解析度稍低于 720p，大约为 1152×720，不过 PS3 版也不是真正的 720p，而且 X360 版的帧率明显高于 PS3 版。不过在游戏开发过程中受机能所限也放弃了不少图像效果，比如 CryEngine3 本来是有全局光照系统的，这样做出来的画面能大大增强真实感，原本在家用机版中都有此功能，但后来发现在家用机版中开启全局光照后总是会出现问题，结果不得不取消。到最后，Crytek 已经把 X360 的性能用到了极限，在此之上无法做到的画面效果都必须放弃。

不管怎样，作为 Crytek 首次正式开发家用机游戏的成果，《孤岛危机 2》的画面确实令人惊异。沦为废墟的纽约虽然没有丛林那么养眼，却有壮阔的视觉冲击力。被摧毁的纽约处处给人以震撼。玩家再次使用纳米服与外星人战斗，仍然要深思熟虑地与敌人周旋。本作的多人模式被公认为 Crytek 史上最强，这要归功于 Crytek UK 的努力，不过与《光环》、《COD》等游戏相比，Crytek 的实力还是显得略有不足。

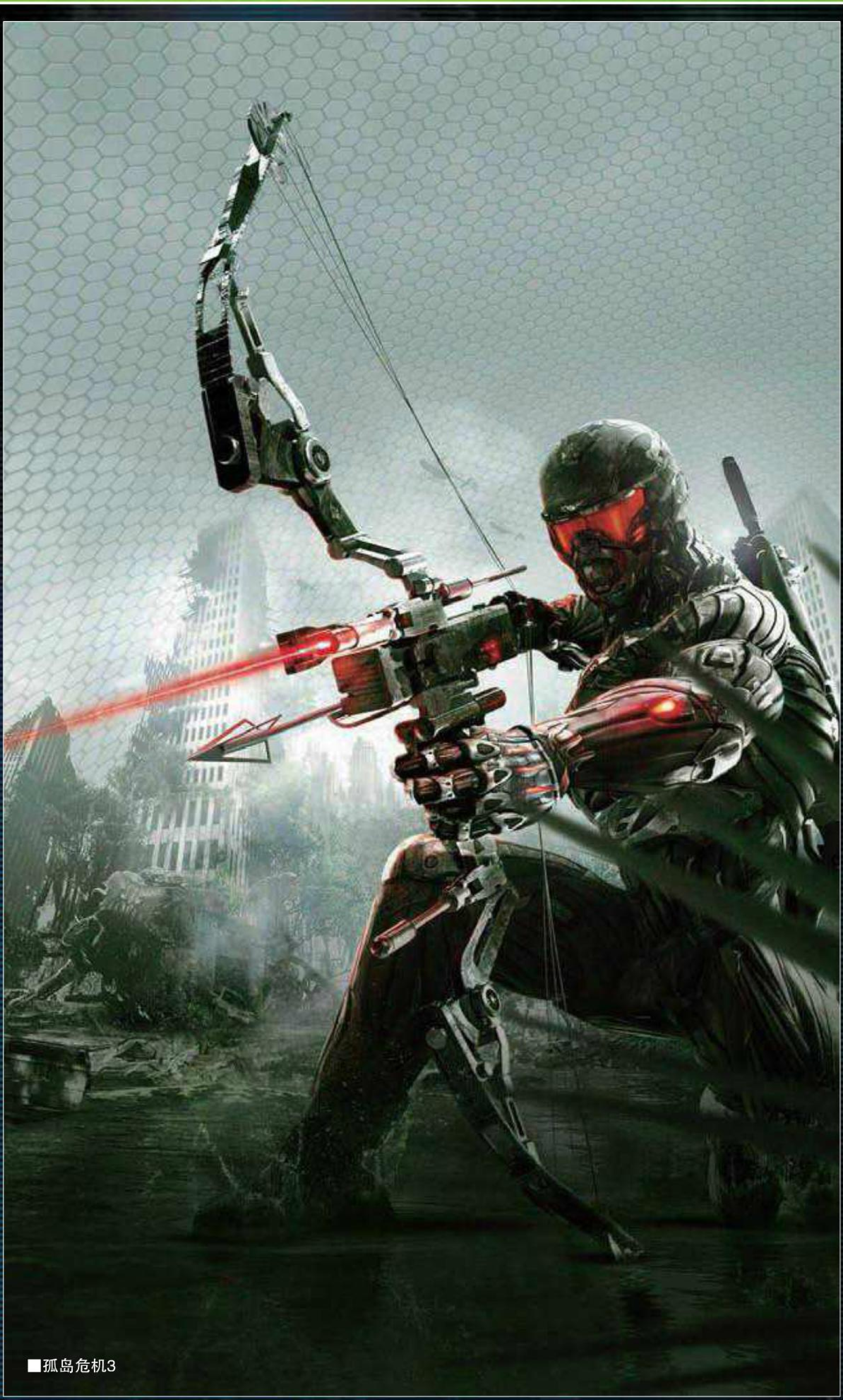
本作原定于 2010 年秋季发售，为了躲开同期的《COD》等超大作，Crytek 决定将其延期到 2011 年 3 月发售。在游戏发售之前，Crytek 的 Nathan Camarillo 表示，《孤岛危机 2》的目标是业界综合评分达到 90 分以上，因为"在当今激烈竞争的游戏市场，90 分是对任何类型造成冲击的起码标准"。但本作最终获得的平均分只有 86 分。其实在大作云集的 FPS 市场，这样的分数并不差，至少与"《COD》系列"的一贯分数相当。英国《电讯报》认为，Crytek 故意借鉴《COD》的痕迹明显，比起前作增加了许多预设的游戏桥段。但游戏画面获得了一致认可。本作在发售三个月后销量突破 300 万套，速度大大超过前作，跨平台的优势明显。2012 年德国电脑游戏协会授予本作"最佳德国游戏"大奖。

对于《孤岛危机 2》，惟一的抱怨来自 PC 核心游戏玩家，他们相信 Crytek 为了迎合家用机而牺牲了本作的画质，如果这是一款与 PC 独占的游戏，画面标准肯定会提高许多。而且延期可能也是因为家用机所致。他们痛心于"最后的 PC 独占 FPS 大作"也变成了跨平台。但是从商业角度来说，销售数字证明了 Crytek 的正确决定——PC 版《孤岛危机 2》销量仅占其总销量的 15% 左右。

在《孤岛危机 2》大成功之后，Crytek UK 希望拥有一个自己独立开发的新作项目。他们从一家意想不到的发行商获得了机会。2011 年 9 月，THQ 与 Crytek 签署了协议，由其英国工作室开发《家园前线 2》(Homefront2)，该作预定于 2013 年发售。《家园前线》原本是 THQ 寄予厚望的大作，在开发与宣传过程中的投入可谓不计成本，THQ 希望借助本作改变其濒临破产的困境。可惜其开发商 Kaos 工作室实力不足，游戏最终媒体评分仅 70 分。虽然在大规模宣传的作用下，《家园前线》最后卖出了 260 万套，但相对于其血本投入可能仍是一款亏本的游戏。不过《家园前线》仍然是 THQ 仅有的几个大品牌之一，为提升游戏质量，THQ 只好找 Crytek 帮忙，希望借助其技术实力改变该系列的命运。据传《家园前线 2》有可能会转移到 X720，借助高规格硬件配置展示 CryEngine3 的真正实力。

另一方面，《孤岛危机》一代终于在玩家的不断呼吁中登上了家用机。2011 年 10 月，《孤岛危机》通过下载游戏的方式登陆 X360，定价仅 20 美元。Crytek 用 CryEngine3 对原作进行了移植，以完美的画面质量回答了业界关于"家用机能否运行《孤岛危机》"的疑问。诚然，X360 版《孤岛危机》的画面效果与高配置电脑相比还是存在差距，但其精髓得到了完美保留，那种令人窒息的丛林逼真度得到了最大限度的还原。虽然只是一款下载游戏，认为其画面超过《孤岛危机 2》的玩家不在少数。本作巧妙规避了家用机在内存方面的不足，在牺牲画面精细程度的同时，添加了全新光影和特效，保证了整体的视觉效果。




■孤岛危机3

{部署次世代

展望未来，目前 Crytek 的多个工作室已经在同时进行多款游戏的开发。由法兰克福主力工作室开发的 X360 独占大作《Ryse》计划于 2012 年内上市，这款将充分应用 Kinect 体感操作方式的游戏是 Crytek 的全新尝试，以古罗马为题材，将与过去 Crytek 的作品截然不同。也有传闻说，本作的名称从“代号 王国”变成《Ryse》的同时，开发工作也从法兰克福工作室转交到布达佩斯工作室。但是不久之后，《Ryse》的开发工作又交还给法兰克福工作室，而布达佩斯工作室进行了大裁员。目前 Crytek 布达佩斯正专注于开发平板电脑游戏。2011 年 12 月，一位刚离开《Ryse》项目的高级关卡设计师在其简历中透露，他之前参与开发的是一个“次世代 XBOX 项目”，意味着《Ryse》可能已经从 X360 转移到 X720。另外一条线索是 Crytek 某个技术人员在 CryEngine3 的一个培训课程上提到“《Ryse》很有可能转向次世代”。

今年 Crytek 的另一款重点大作是基辅工作室开发的《Warface》，这是一款免费的 FPS 网游，将更多地面向休闲玩家。尽管是免费游戏，它的制作水准是真正的 3A 级，采用 CryEngine3 打造，画面为网游中的顶尖水准。Crytek 相信通过免费的方式将实现核心游戏经营方式的重大转变，一方面可以为传统大作吸引更多休闲玩家，另一方面核心玩家在道具与功能付费方面最终会消费比月费更高的金额。

目前 Crytek 法兰克福主力工作室全力以赴的首要大作是预定 2013 年第一季度发售的《孤岛危机 3》。Crytek 的创意总监 Rasmus Hojengaard 表示，《孤岛危机 3》将会是有史以来画面最强的游戏，但本作最重要的还不是技术，而是场景设定以及整体氛围，让玩家仿佛置身于一个有生命的真实环境中。鉴于部分玩家对前作的都市场景不满，本作的场景风格融合了一二两作，将纽约变成真正的丛林，既有摩天大楼的残骸，又有茂密的树丛与枝叶，甚至有沼泽地和湍急的河流。而且为了带给玩家更多样化的视觉冲击，本作将分为七大区域，即游戏中所谓的“七大奇迹”，这些区域将有各自截然不同的风格。游戏发生在 2047 年，将围绕主角的“复仇任务”。Cevat Yerli 表示，本作将会是《孤岛危机》一代的“精神续作”，将回归开放式的关卡设计。目前公布的资料中，主角用弓箭战斗的英姿又彰显了本作截然不同的游戏性。游戏的主题将会是“猎杀与被猎杀”，躲在隐蔽的角落里，用弓箭神不知鬼不觉地干掉对手，这才是本作的精髓。Hojengaard 说：“糅合《孤岛危机 1》和《孤岛危机 2》，这本来不是我们的目标，但结果却是这样。现在我们认为找到了正确的秘方。”

Crytek 不仅找到了《孤岛危机 3》的秘方，也找到了公司高速发展的秘诀。如今在世界各地拥有 7 家工作室的 Crytek，已成为全球规模最大的非上市游戏公司，它依靠自己的资金积累和银行贷款迅速扩张，虽然 13 年来只推出了 4 款游戏，其中的每一款都成为业界话题，在技术上不断突破，永远站在业界的顶点。在 X360 时代初期，Crytek 因专注于 PC 而错失发展良机，几年后的转型陷入被动。但在引擎技术上，Crytek 比所有竞争对手更早进入了次世代，目前正全面部署次世代战略的 Crytek 可能会成为下一个 Epic。而从《Ryse》等项目的动向来看，Crytek 的次世代战略将更倾向于微软。正如与微软强强联合制定了高清时代画面标准的 Epic，超越时代的 Crytek 或许正在制定未来的技术标准。


■Ryse





暗影星辰

STARBREEZE 奋斗史

困土之战

如果说id和Epic是FPS产业的耀眼明星，那么Starbreeze就是一缕隐藏在宇宙深处的星辰，低调而昏暗，却拥有着深不可测的实力，只有用望远镜深入夜空的人，才能目睹到其中蕴含的惊人光芒。他们如同一名远离人间的隐士，虽曾拥有天下无双的实力，却只能继续栖身于黑暗之中。2012年，伴随着《暴力辛迪加》的发售，这家沉寂了3年之久的公司再次浮上黑暗，向世界展现出他们的技术与实力。今天的Starbreeze已经物是人非，但对于那些曾经被他们感动过的玩家而言，只有这缕暗影中的星辰，才是FPS领域真正的无冕之王。

文 Jackpot 美编 anubis

作为北欧国家，瑞典的冬天是相当漫长的。由于地理位置靠近北极，冬天大部分地区的白昼很短，黑夜占去了一天的多数时间，过去的人们往往只能在居所内靠蜡烛度日。电灯的发明给了人类便捷的光源，但烛光的柔情和温暖却是日光灯所无法替代的。直到今天，依然有大量的瑞典人在冬天关掉电灯，用烛光照明，这种行为甚至成为了当地的一种传统，衍生出了代代相传的宗教仪式。光与影，在数百年的时间里一直影响着瑞典人的生活起居与处事观念。或许正是这种文化，赋予了Starbreeze独特的艺术气质。在他们的游戏中，光明与黑暗，是画面、剧情、系统的重要组成部分.这两种尖锐对立的事物所碰撞出的火花，成为了Starbreeze取之不尽的灵感之源。

FPS一直是先锋技术的代表，每一个出色的FPS公司背后，都有一位领衔制作组的技术天才。对于瑞典游戏界而言，马格纳斯·霍格达尔（Magnus Hogdahl）就是那个天才，他就是Starbreeze的约翰·卡马克。1992年，大学刚刚毕业的霍格达尔希望在游戏界谋求工作，他加入了一个名为Triton的编程爱好者组织，不断制作新奇的技术演示，希望能够获得发行商的注资。他们的DEMO在各大电子产品展会上频频获奖，却没能吸引到资金。1995年，首次获得发行商认可的Triton开始制作一款名为《深入暗影》（Into the Shadows）的ARPG游戏。在当时，id的《雷神之锤》尚未发售，市面上充斥的所谓3D游戏不过是《德军总部3D》这种靠拉伸卷轴制造视觉特效的产品，而《深入暗影》却使用了真正的多边形和贴图构造场景，令人惊叹。然而，在游戏制作中途，发行商突然撤资，将开发计划毁于一旦。当时的霍格达尔肯定不会想到，同样的悲剧在他今后的职业生涯中会反复上演。

1998年，Triton以Starbreeze的名字注册成为正式的商业公司。在整个90年代，Triton都在不断重复着《深入暗影》的悲剧，每一部游戏都因为发行商的中途变卦而不幸夭折。2001年，资金链再一次彻底端掉的Starbreeze为求生存，与瑞典的另一家小型工作室O3 Games合并，合

并后的公司保留了Starbreeze的名称与商标。有趣的是，在创业初期，霍格达尔对FPS并不感兴趣，他早年的梦想是用主视点3D技术打造一部ARPG，这种惯性给他们日后的FPS游戏注入了一股迷人的多元化风格。Starbreeze目光原本只局限于PC领域，但Xbox的发售让他们看到了转行主机平台的机遇。微软在主机首发前便一直宣传雄心壮志的LIVE计划，霍格达尔相信，如果能为Xbox LIVE制作一款带有多人对战的首发游戏，一定可以借此东风获得成功。

Starbreeze第一部正式发售的游戏《光暗包围战》(Enclave)就此诞生。本作收录了光明与黑暗两大势力、6个种族和12类职业。在最初的DEMO中，12位玩家可以在网络中选择自己擅长的职业，进行6V6的组队战。本作采用了常见的奇幻风格，游戏模式以夺旗和占领控制点为主，可以视作《魔兽争霸3》和《军团要塞》的混合体。视角方案采用了常见的第三人称追尾视角，玩家也可以手动切换成第一人称。虽然之前多次被发行商拖累，没能发售任何一部作品，但Starbreeze多年并没有坐以待毙，他们一直在发展自己的图像技术。制作组用公司的缩写将这一引擎命名为SBZ，《光暗包围战》是这一引擎的第一部零售作品，当然，大多数玩家还是从日后的游戏中得以了解到这部引擎的大名。《光暗包围战》画面出色，场景气势宏伟，当玩家手持火把在漆黑一片的地下隧道中前进时，逼真的效果令人惊叹。游戏的物理引擎也可圈可点，关卡的互动程度较高，很多物体都可以被玩家破坏，衍生出丰富的玩法。



然而，在Starbreeze围绕Xbox LIVE与微软谈判的同时，却再次遭到了无情背叛。本作的欧洲发行商Swing要求制作组放弃多人模式，专心制作单人剧情。就这样，《光暗包围战》从一款潜力惊人的对战游戏，变为了普通的单人ARPG作品。2002年7月，本作登陆于Xbox，受到了玩家的好评，制作组却十分沮丧。虽然游戏的画面依然很强，手感依然出色，但这样的《光暗包围战》已经不再是他们心中所期望的那部游戏。联机对战是日后的大势所趋，Xbox LIVE也是一项前途无量的工程，如果当时Starbreeze能够攀上LIVE的快车，那么整个公司的命运可能都会因此而发生剧烈转变。制作组失去了这次宝贵的机会，也为日后Starbreeze多人游戏匮乏的弱点埋下了祸根。



《光暗包围战》开发完成后，Starbreeze又使用相同的图像引擎为TDK公司制作了另一部ARPG《圣殿骑士团》(Knights of the Temple)。相较《光暗包围战》，《圣殿骑士团》的职业种类有所减少，但剧情更加丰富。这部以十字军东征为题材的游戏，在动作手感方面参考了真实的剑斗技术，让熟悉冷兵器作战的玩家大呼过瘾。限于发行商TDK的问题，《圣殿骑士团》只在欧洲发售。本作只是当时Starbreeze为赚取奶粉钱而打造的一部应景之作，虽然诚意十足，但并没有太多创新。此后，公司陷入了官司纠纷，《光暗包围战2》遭遇腰斩，《圣殿骑士团2》则被迫交付给他人开发，Starbreeze离开了这两个品牌，向更为璀璨、辉煌的星空飞去。

缔造传奇

2001年，id首次公布了《毁灭战士3》的实际截图，打响了新世纪引擎战争的第一枪。在过去的游戏中，光影表现往往只是一个亮斑或暗斑贴图，简单而粗糙。《毁灭战士3》漆黑却震撼的截图。首次展现了趋近真实的影子效果。这种被称为体积阴影(Shadow Volume)的技术通过判断物体与光源的相对位置，即时运算出符合光学定律的影子，迈出了游戏光影真实化的第一步。id的死对头Epic也在虚幻引擎2中加入了这一技术，并将其授权给UBI制作《分裂细胞》。Starbreeze也对体积阴影十分感兴趣，霍格达尔绞尽脑汁希望在下一版SBZ引擎中实现这一效果，他还希望能找到一个能够充分发挥这种画面的游戏系统。幸运的是，在《光暗包围战》发售后，他们很快就盼到了自己梦寐以求的机会。

范·迪塞尔曾经于2000年在环球影业拍摄过一部低成本的科幻惊悚片《一片漆黑》(Pitch Black)。迪塞尔饰演的主角Riddick是一位神通广大的宇宙逃犯，除了强壮的体格、敏捷的身手和高超的智慧，他还拥有一双能够发光的眼睛，让他足以在黑暗世界中将一切尽收眼底。两年后，看中了影片潜力的环球决定扩展《一片漆黑》的世界观，将其更名为《星际传奇》(The Chronicles of Riddick)。环球希望能够将《星际传奇》打造为《指环王》那样的史诗大片，除了投入大量片酬拍摄电影续作之外，他们还授权VU Games(Vivendi Universal Games)推出同名的电影改编游戏。凭借美版《光暗包围战》与VU Games攀上关系的Starbreeze赢得了这一肥差。

在传统的观念里，凭借电影的高知名度，同名改编游戏不论素质有多么差劲，都可以在票房档期内大卖特卖。因此大部分公司都抱着“骗一把就走”的心态，推出一部又一部的敷衍之作。但Starbreeze却下定决心，要让《星际传奇》成为一部永垂青史的杰作，彻底颠覆世人对改编游戏的惯性思维。2004年6月，当《星际传奇 逃出屠夫湾》(Escape from Butcher Bay)以几近完美的姿态登陆Xbox时，整个业界顿时为之震惊。



《星际传奇》成为了霍格达尔，乃至整个Starbreeze永远的骄傲。除了场景偏小、画面偏暗之外，整个游戏的流程几乎没有任何问题。即使是最擅长鸡蛋里挑骨头的玩家，也难以在本作中找到什么缺陷。今天的人将旧时代的经典套上“神作”的标签，往往带有怀旧和调侃的味道。受限于时代的差距，如果让现在的玩家去体会当年的“神作”，大都只会扫兴而归。而《星际传奇》则是上一世代的杰作中，绝无仅有的，以八年后的眼光来看待，依然完美无缺的游戏。当年霍格达尔为之自豪的超强画面，拿到今天依然能轻松毙掉一大票二线游戏，本作恐怖的技术优势可见一斑。对于2004年的玩家而言，Starbreeze完全是一群穿越自未来的怪客，他们通过超强的引擎技术，用Xbox实现了超越X360早期游戏的画面素质，令人瞠目结舌。在今后的日子里，尽管Starbreeze继续经受着发行商的欺凌，但在其他工作室和玩家心







中，他们永远是那个在 Xbox 上超越了时代的奇迹之神。

id 的悲剧在于“起个大早，赶个晚集”，《毁灭战士 3》作为第一个公布的体积阴影游戏，于 2001 年发布截图，最终发售日却不断延期，最终定为 2004 年冬。在这段漫长的时间内，其他采用同类技术的游戏已经让玩家过足了眼瘾，对 id 再无期待。2002 年率先登录 Xbox 的《分裂细胞》就提供了不亚于 id 的画面，而 Starbreeze 在 2004 年夏天推出的《星际传奇》则对 id 完成了全面碾压，让半年后姗姗来迟的《毁灭战士 3》无地自容。一家来自瑞典、名不见经传的小工作室居然将引擎市场的龙头老大轻松斩于马下，听起来似乎是天方夜谭，但这一切却成为了现实。无论是光影效果还是执行效率，SBZ 引擎的优越程度都远超《毁灭战士 3》，玩家则以游戏主角为名，将这一引擎称为 Riddick 引擎，这一俗称也保留到了今天。

《星际传奇》的画面比《毁灭战士 3》更加细腻，但即使是 Starbreeze 也无法改变体积阴影技术的顽疾——缺乏环境光照。由于算法效率的低下，采用该技术的游戏虽然光影锐利，但场景多为漆黑的室内空间，晦暗而狭小。面对如此窘迫的技术局限，《毁灭战士 3》将系列基调从高速火爆的射击杀戮变为慢节奏的恐怖游戏，玩家在举起手电筒探索时无法开枪射击，射击时又无法开启手电，通过极度黑暗的画面和复杂的室内迷宫来烘托恐惧感。很难相信有多少习惯了火爆刺激的 FPS 玩家会接受如此唐突的改变。《星际传奇》的夜视设计比《毁灭战士 3》合理的多，玩家除了可以随时开启挂在枪械下的手电筒之外，还能使用主角 Riddick 肉眼发光的超视觉能力。这两种模式各有利弊，手电筒可以再任何环境下探明道路，但刺眼的光线也会让敌人发现你的存在。肉眼夜视虽然不会暴露自己的行踪，但屏幕上一旦出现光源直射（如敌人的手电筒），主角就会暂时进入一片空白的致盲状态。玩家只有灵活掌握多种视觉模式的切换，才能在潜入行动中立于不败之地。

如果说《毁灭战士 3》中的黑暗带给玩家的是恐怖，那么《星际传奇》里的阴影对于主角则意味着安全。Riddick 拥有能够在黑暗中看清一切的超视觉，他本人正是黑暗中的霸主，自然无需对黑暗产生恐惧。《星际传奇》实现了全动态投影，这也是本作胜过《毁灭战士 3》的一大长处，游戏中的绝大部分光源都是可以被破坏掉的，只要在作战中打碎房间内的电灯，便可以让卫兵陷入惊慌失措的状态，此时的 Riddick 就如同黑暗中的魔鬼，借着阴影的掩护，悄悄地扭断猎物的脖子，让他们在对黑暗的恐惧中奔向生命的终点。

除了震撼的图像特效外，《星际传奇》在画面方面的另一创新元素在于取消了屏幕上的所有数据仪表。传统 FPS 中的弹药指示和准星被主角手中枪械的液晶显示屏和红点照射器所取代，玩家唯一能在画面中看到的数据只有表示成数个白色方块的 HP 槽。简洁的数据指示剔除了所有破坏气氛的元素，干净无比的画面增强了玩家的带入感。游戏的潜入系统也没有类似《MGS》的雷达，玩家所能依赖的只有主角本身的视力。进入潜伏状态后，Riddick 的视野会得到扩大，身形也比平时压得更低，很难被卫兵察觉。玩家需要观察屏幕的色调来判断自己的局势，色调变蓝意味着敌人的视野正在扫过 Riddick 所处的区域隐蔽物，一旦主角露头便会被发现；屏幕恢复正常则意味着敌人正背对着主角的方向，此时玩家便可从隐蔽物中窜出，将其干掉。

FPS 这一游戏类型的全称是“第一人称射击”，顾名思义，此类作品的重点自然是让玩家体验射击的乐趣。但《星际传奇》却是一部以肉搏格斗为主轴的异色 FPS 作品。游戏的舞台屠夫湾是一艘宇宙中的孤立飞船，也是整个银河系戒备最为森严的监狱，在 Riddick 大显身手之前，没有任何犯人能够活着从这里逃出，其险峻可见一斑。不同于大部分 FPS 随意拾取武器的设定，《星际传奇》中卫兵的枪械设有 DNA 验证装置，主角在未获得授权的情况下只能使用冷兵器作战，但这并不代表着主角在面对持枪敌人时只能坐以待毙。以弱胜强的关键在于掌握返技系统，只要拿捏好时机，主角便能将打过来的力量卸掉，甚至将敌人招呼过来的各种家伙原样奉还。Riddick 可以徒手抓住卫兵砸过来的枪托，用他自己的枪把他射杀掉。



一旦解锁了 DNA 验证，玩家就可以抄起各色枪械痛击敌人。游戏提供的弹药相当充足，在射击时只需向对手拼命倾斜弹药即可，不用担心补给问题。《星际传奇》并没有收录狙击枪这类远程武器，所有枪战都发生在中近距离下，各种直瞄火力杀成一团，极为火爆。Starbreeze 从《光暗包围战》和《圣殿骑士团》的开发中积累了大量关于主视点近身战斗的经验，并将其融入《星际传奇》之中。本作的格斗系统也相当出色，颇具深度又容易上手，配合左摇杆和出拳键就能使出不同的踢打动作，玩家还可以自行将这些单发技组合成一套连招，一口气重创对手。一对一的徒手格斗判定相当严谨，主角若想获胜就必须通过灵活的闪避和防御，拿捏好敌我距离，抓住对方出招的硬直，才能造成有效攻击。除了徒手出拳，主角还能装备拳套、匕首、铁棍等凶器作战。游戏的格斗与射击部分泾渭分明，让整个流程显得松驰有度。

除了强调近身搏斗的战斗风格外，《星际传奇》相较传统 FPS 的另一叛经离道之处在于大量 RPG 和 AVG 元素的引入。主角若想将流程推进下去，需要的不是更强的武器或道具，而是

如何解决各种麻烦的清晰思维。游戏的自由度相当高，整个场景充满了大量的NPC和支线任务，Riddick可以与各类武器商人和情报贩子进行交流，各取所需。即使是必须完成的主线任务，游戏也给出了不止一种解决办法，这就给了玩家充分发挥想象力和创意的空间，凭借敏锐的头脑，在一次又一次绝境中逃出生天，正是本作的最大乐趣。

《星际传奇》的单人流程十分充实，即使是通关一遍主线剧情也需要至少15个小时，丰富的隐藏要素也给了玩家多周目重复游戏的动力。Starbreeze还为用户搭配了一套体贴至极的帮助系统。解锁新能力时，玩家可以从屏幕上即时获得操作提示。游戏过程中只需按下START键便可随时进入主菜单查询关卡地图和任务指南，关键人名地名均以加粗字体显示，一目了然。任务提示的数据之多甚至超越了剧本对话的文字量，即使是英语水平不高的国内玩家，想要在没有攻略的情况下顺利通关《星际传奇》，也是相当轻松的一件事。

不论Starbreeze的员工多么才华横溢，他们也只是一群游戏界的技术人员，对于演出方面的经验知之甚少。《星际传奇》能够取得不朽成就，离不开范·迪塞尔本人的努力。游戏与其他的电影改编游戏的概念大相径庭，它采用的合作模式更接近《鬼武者》这种跨媒体宣传的原创作品。从本作开发之初，环球影业和迪塞尔的私人工作室Tigon就与Starbreeze展开了密切合作。游戏的剧本由电影版的导演大卫·特旺亲自负责，Tigon工作室则为Starbreeze提供了全部的配音和动作捕捉数据。迪塞尔不但为本作提供了肖像权和配音，他还亲自上阵，为主角采集了大量武打动作。矫健的身手、干练的作风、低沉的嗓音……通过数字化技术，迪塞尔将Riddick这个栩栩如生的角色推到了玩家面前。游戏中上到主角，下至每一位路人甲NPC，都拥有自己的名字和独立的配音演员。每一名角色的容貌、台词、嗓音都截然不同，如此一丝不苟的精神令人拜服。

《星际传奇》能够在同类产品中鹤立鸡群的根本原因在于，它在严格意义上并不算电影改编游戏。由于《星际传奇》不是特别知名的品牌，环球影业给了Starbreeze相当高的自由度，允许他们在借用系列世界观的同时，发展属于自己的原创剧情。《逃出屠夫湾》的故事发生在《一片漆黑》和电影版《星际传奇》之前，它是整个系列的前传，也是一切的起源。如果Starbreeze只能被电影版的剧情牵着鼻子走，本作的开发过程将变得磕磕碰碰，游戏性也难以令人满意。《星际传奇》的运作模式堪称好莱坞电影与互动游戏的合作典范。次时代大红大紫的《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》，在游戏格调与合作模式两方面与《星际传奇》几乎如出一辙，Rocksteady所取得的成功，不过是Starbreeze精神在本世代主机的文艺复兴罢了。

按照常理，推出一部口碑如此之高的杰作，Starbreeze今后的征途应该一帆风顺才对，但实际情况却出乎了所有人的预料。游戏版《星际传奇》赢得了Xbox玩家的交口称赞，同期电影版《星际传奇》却遭遇惨淡，后者的失败让环球影业暂时搁置了这一品牌，也影响了Starbreeze的前途。限于Xbox当时的装机量，星际传奇的全球累计销量只达到了80万。制作组并没有从这部作品中获得可观的收益，令人扼腕。





遁入黑暗

《星际传奇》发售时，Starbreeze已经处于破产倒闭的边缘。2002年，Starbreeze拥有80名员工，然而到了2004年夏天，整个公司就只剩下了25人。维万迪此时的管理状态一片混乱，VU Games并没有给予承诺中的丰厚报酬，让制作组难以为继。不过《星际传奇》出色的口碑已经足够证明他们的超凡实力，Starbreeze很快成为了优质改编游戏的代名词。一家名为Majesco的美国发行商不久之后与他们签署了合同，并提供了让公司维持周转所需要的应急资金。Majesco给Starbreeze拉到的合同是《漆黑》(The Darkness）的改编授权。这是一部由Top Cow公司出品，充斥着性和暴力的成人漫画。主角Jackie是一位意大利裔美国黑帮，凭借自己的身手和胆识在地下世界打拼。21岁生日那一天，Jackie觉醒了祖传的黑暗之力，成为了具有超能力的黑暗宿主，也因此卷入了一系列的麻烦和腥风血雨。

相较《星际传奇》，《漆黑》的幻想色彩要更加浓厚。Riddick除了看清一切的超视觉之外，并没有异于常人之处。同样作为黑暗中的霸主，Jackie的能力更加强大，他不但能伸出黑色触手攻击敌人，还可以召唤出各类恶魔协同自己作战。玩家需要在战斗中不断吞噬敌人的心脏来完成黑暗能力的进化过程，每个进化阶段可以让主角掌握新的技能。恶魔召唤在游戏中占有重要地位，除了干掉敌人之外，这些释放出来的邪恶生物还能够在解密过程中发挥作用。Jackie是黑暗力量的宿主，他最忌讳的事物就是光明，在有光照的情况下，主角的超能力会受到限制，玩家需要在战斗中破坏光源，营造黑暗氛围，才能充分发挥主角的实力。



光影犀利的画面一直是Starbreeze的技术特色，《漆黑》却让很多驰骋沙场的FPS老手都无法接受。《星际传奇》的画面偏暗，但整个游戏的流程松弛有度，大量的潜入和RPG元素让玩家放松了紧绷的神经。《漆黑》则是一部从头杀到尾的血腥之作，配上同样昏暗的画面，的确让人难以接受。主角的暴力倾向十分明显，敌人动不动就会遭受分尸的酷刑，看多了未免让人作呕。虽然Jackie拥有枪械和超能力两种攻击方式，但黑暗力量才是整个游戏的主轴，数量繁多的枪械在战斗中的表现无法令人满意，平衡性显然存在问题。此外，游戏的节奏感也令人不敢恭维，随着剧情的发展，Jackie的黑暗力量不断增强，敌人的实力却始终停留在同一个水平上。一成不变的对手很容易让玩家感



到厌倦。

从游戏界的角度来看，《漆黑》并不是一个适合改编的题材。原作的内容过于成人化，Starbreeze 不可能在游戏中将漫画忠实还原，只能以点到为止的方式淌过剧情部分。从分级制度考虑，《漆黑》的最终成品已经是 M 级的极限，如果制作组选择彻底“忠于原著”，那么这部游戏必然会被打上 AO 的标签，然后被大部分商店禁售，这是 Starbreeze 和发行商都不愿意见到的。漫画版的 Fans 对游戏保守的表现感到失望，对原作一无所知的玩家则无法忍受黑暗和血腥的风格，Starbreeze 遭遇了两面不讨好的尴尬境地。《漆黑》这一题材显然没有《星际传奇》那般大众化。对于玩家而言，即使你没有看过范·迪塞尔出演的电影，也丝毫不会降低你享受游戏版的乐趣。而《漆黑》却无法吸引没有看过漫画原作的用户。

《漆黑》的技术水准并没有引起玩家的抱怨，但比起孤独求败的《逃出屠夫湾》，本作的画面显然缺乏足够优势。没错，Starbreeze 在 Xbox 上就摸清了次时代的法则，但这并不能成为他们 3 年来原地踏步的理由。《逃出屠夫湾》在 2004 年实现了媲美次时代的画面，而沿用 Riddick 引擎的《漆黑》则几乎毫无长进。Starbreeze 作为赛跑中那只遥遥领先的兔子，正在漫长的时间里逐步失去自己的技术优势，更何况他的对手并非全都是慢吞吞的乌龟。在游戏开发末期，霍格达尔被开发商指手画脚的霉运再度降临。Majesco 撤出了这项投资，2K Games 成为了《漆黑》的最终发行商，他们愿意为 Starbreeze 提供更多的资金，前提是制作组能够添加一个多人模式。《漆黑》的单人战役获得了玩家和媒体的肯定，赶工制作的多人模式则成为了一场彻头彻尾的灾难，糟糕的延迟优化和随处可见的 BUG 几乎让人无法忍受。

Starbreeze 原本对《漆黑》寄予厚望，希望它的媒体评分能够达到跟《星际传奇》一样的高度，并突破百万销量。《漆黑》在发售的两个月内就卖出了 120 万，达到了 2K Games 和 Top Cow 的要求，但媒体平均分却只有 83 分，远低于《星际传奇》。《漆黑》可谓毁誉参半，但制作组毕竟从 2K Games 手中获得了应得的报酬，公司也得以继续维持。Starbreeze 下一个计划是制作《星际传奇》的复刻版。Xbox 和 X360 的架构差异太大，微软被迫让程序员为每一个游戏单独制作补丁，以软件编译的方式实现向下兼容。但《逃出屠夫湾》的画面实在太过强悍，将 Xbox 的机能榨干到一滴不剩，微软绞尽脑汁也没能实现对这部经典的兼容。霍格达尔决定对 Riddick 引擎进行改造，重新制作这部划时代的经典。

范·迪塞尔和 Starbreeze 在 Xbox 时代就建立了深厚的友谊，在迪塞尔和 Tigon 工作室的建议下，制作组为复刻计划加入了全新的内容。游戏最终以《星际传奇 突袭黑暗雅典娜》（Assault on Dark Athena）的标题亮相，于 2009 年春天发售。本作包含两部分内容，重新复刻的经典前作《逃出屠夫湾》，和完全原创的《突袭黑暗



雅典娜》，两大部分被收录于同一张光盘内，画面素质相同。这种买一送一的厚道作风十分超值，吸引了不少玩家。《漆黑》的画面表现已经廉颇老矣，霍格达尔为 Riddick 引擎进行了技术改造，加入了环境光照等次时代主流技术。本作的画面无法做到令人眼前一亮，但相较《漆黑》已经有了很大的进步。《突袭黑暗雅典娜》最引以为傲的部分是完全模拟人类肉眼的细腻景深，其效果可谓是次时代所有游戏中最为出色的一部。

本作在系统上相较《逃出屠夫湾》的确有所改进，但都不过是细节的提升，没有革命性的进步。敌人 AI 更加狡诈、枪械的重量感更加出色、徒手格斗的手感更佳流畅，这些改进使得复刻的《逃出屠夫湾》在游戏体验上比 Xbox 的原版更为出色，但原创的续作部分《突袭黑暗雅典娜》却让玩家皱起了眉头。Starbreeze 在续作流程中取消了几乎所有的支线任务，虽然游戏依然保留有浓重的 AVG 和 RPG 元素，玩家依然需要为了推进剧情而往返于各个区域，但探索的味道已经被大幅削弱。大部分时间内，Riddick 奋斗的目标只有主线剧情而已，令人失望。前作中集成于菜单内的地图被彻底取消，任务指南虽然依然存在，但文字量和详细程度都大幅减少，形同虚设。

相较《漆黑》蹩脚的多人模式，《突袭黑暗雅典娜》的联机对战有了一定进步，延迟和 BUG 问题得到了解决，创意匮乏却成为了致命伤。本作的网战模式包含黑暗追捕战（多人合力围剿 Riddick）、死亡竞赛、占领控制点、夺旗等多个模式，除了第一项略有特色之外，其他模式都太过稀松平常，在《光环》《战争机器》等联机游戏大行其道的今天，很难相信有多少玩家会将宝贵的时间花费在这样一部冷门作品上。

浮躁，是本作留给玩家的最大印象。比起超然自若的初代，本作的流程设计充满着仓促的味道。游戏后期流程赶工的痕迹相当明显，有很多匪夷所思的设计，玩家即使照着现成的攻略玩下去，也很可能遭遇卡关问题——这种情况在前作中根本不会发生。最致命的是，《突袭黑暗雅典娜》在游戏体验方面并没有新的亮点，玩家在本作中找到的各种乐趣，在《逃出屠夫湾》中也能找到，后者甚至做的更好。很多玩家戏称《逃出屠夫湾》的复刻版才是本体，《突袭黑暗雅典娜》反而更像是赠品，虽然这是一句玩笑话，但从实际来看，这句话更像是在阐述事实。如果没有《逃出屠夫湾》在 Xbox 时代的精彩演出，那么我们也可以认为《突袭黑暗雅典娜》是一部佳作。但珠玉在前，续作的水准大幅倒退，给这部原本有希望再创辉煌的游戏留下了遗憾。







重振旗鼓

《突袭黑暗雅典娜》发售后，Starbreeze 遭遇了一场人事地震。包括霍格达尔在内的七名核心成员集体辞职，成立了一家名为 Machine Games 的新公司。制作组的大量骨干跟随霍格达尔的步伐，纷纷跳槽。Starbreeze 与 Machine Games 同样位于瑞典乌普萨拉市，这座小城的人口只有十几万，从事游戏开发的人员自然也就屈指可数，再加上两家公司之间有着千丝万缕的联系，互相挖角在所难免。一年后，持续扩张的 ZeniMax 集团将霍格达尔纳入旗下，Machine Games 成为了 Bethesda 的子公司。有趣的是，促成这次收购的人并不是霍格达尔，而是 id 公司的高层。id 和 Machine Games 公司的人员曾经有过交往，并围绕 id tech 5 引擎进行谈判。霍格达尔使用该引擎制作了一个技术 DEMO，画面的华丽程度已经超越了 id 自家的《狂暴》，让约翰·卡马克都吃惊不小。正是看中了瑞典人的技术实力，Bethesda 才发动了这次并购。Machine Games 将在日后推出一部基于 id tech 5 引擎的游戏，新作依然会延续《星际传奇》开创的“动作 FPS”风格。



普通玩家对于 Starbreeze 与 Machine Games 之间的争端知之甚少，在他们眼中，Starbreeze 的竞争对手是 Digital Extremes，因为这家公司抢走了《漆黑 II》的开发权。其实 Digital Extremes 并没有夺人所爱，是 Starbreeze 自己主动放弃了推出续作的权利。Starbreeze 的大部分员工对于《漆黑》的原作漫画其实毫无兴趣，他们只是借着这个标题做自己想做的内容而已。制作组在打造 1 代时的野心过于庞大，Starbreeze 原本希望《漆黑》成为《逃出屠夫湾》那样面面俱到的杰作，往作品内塞入了太多元素，超出了他们的能力范围。待游戏开发完毕时，制作人员都已经精疲力竭，再也不想开发续作。

Digital Extremes 的制作人很快发现，虽然 Starbreeze 这家公司的知名度不高，但他们的支持者却极其狂热。《漆黑 II》公布后，制作人员在各大游戏展会和网络社区上屡屡遭遇非议，很多玩家都声称，失去了 Starbreeze，续作就没有什么盼头了。一些崇尚写实风格的用户甚至认为，2 代卡通渲染画面的精细程度反而不如 1 代。平心而论，《漆黑 II》的技能比前作更丰富，可玩性有了一定提升，但 2 代的核心





元素依然构建在1代的基础之上，Digital Extremes不过是打造了一部站在Starbreeze肩膀上的作品。欧美游戏圈是一个重质量，但更重创意的市场。逆水行舟，不进则退。FPS是一个竞争极其激烈的领域，Digital Extremes认为在前作的基础上修修补补，再更换一下画面风格，就能顺利接手前作的玩家群。殊不知，守江山最容易的方式是打江山，玩家最为反感的正是原地踏步的作品，《突袭黑暗雅典娜》如此，《漆黑Ⅱ》也是如此。2代的游戏设计比1代更加成熟，但严重缺乏新意，评价不升反降，玩家反响十分平淡，让Digital Extremes的如意算盘落了空。

在霍格达尔以Machine Games的名义自立门户之后，危机四伏的Starbreeze接手了《谍影重重4》和《红石灰》(RedLime)两个新计划。《谍影重重4》使用了类似《星际传奇》的肉搏系统，以主视点表现伯恩与敌人的激烈格斗，但由于环球影业推迟了第四部的拍摄计划，随之配套的游戏也只得搁浅。《红石灰》则是一个长期笼罩在黑暗中的新作，不为玩家所知。直到去年冬天，Starbreeze才在新闻发布会上宣布，《红石灰》是EA经典品牌《暴力辛迪加》的一次重启，也是公司自创立以来最大的项目。为了开发本作，Starbreeze将员工数目扩充到了120人，还雇佣了大量美术外包人员，这在之前的历史中都是不曾有过的。

《暴力辛迪加》的原作是牛蛙工作室于1993年的推出一部另类RTS游戏，整体系统与后来的《盟军敢死队》有几分相似，玩家需要指挥4名能力各异、经过军事化改造的生化人深入龙潭虎穴，完成各种危险任务。游戏世界观设定于电子化高度发达的未来，各类跨国垄断集团围绕利益组建私兵进行斗争，属于典型的电子朋克作品。Starbreeze这次重启继承了原作的世界观，将游戏类型变为FPS。EA出此策略，可能是出于扩展自身品牌的需要，但谈不上高明。19年前玩过原作的用户不一定会对射击游戏感兴趣，而今天的FPS玩家也没有多少曾听说过《暴力辛迪加》的名字。但对于财务状况糟糕的Starbreeze而言，他们显然没有拒绝EA的理由。

本作是Riddick引擎的告别演出。白昼场景乏力，一直是该引擎的致命缺陷。在《突袭黑暗雅典娜》的流程末期，玩家逃离了宇宙监狱，来到了广袤的殖民星球，但游戏对日光的表现却极其糟糕，整个场景一直被夕阳般昏黄的光线笼罩，视觉效果十分乏味。《暴力辛迪加》是Riddick引擎第一次正面挑战高光照场景的作品，虽然光源的泛光效果过强，较为晃眼，但整体效果依然算得上令玩家满意。游戏一改之前Starbreeze游戏“黑、脏、乱”的画面基调，场景干净漂亮，十分清爽。在景深效果、贴图清晰度、人物建模等方面，本作依然领先于大量用虚幻引擎3制作的同类游戏。作为Riddick引擎的收山之作，《暴力辛迪加》间接证明了，霍格达尔当年的技术力的确称得上天下无双，这样一部老迈的引擎在经过改造后依然能焕发出新的活力，着实令人吃惊。如果当年Starbreeze能够得到更多的资金支持，或许今天的整个引擎市场都会被彻底改写。

游戏的主角是一位受雇于Eurocorp公司的特工，大脑经过军用芯片的改造，拥有强大的电子战能力。“突破”是本作的核心系统，类似于科幻名作《攻壳机动队》，本作的主角可以通过黑客手段操作其他脑内同样装有芯片的敌人，让他们陷入混乱或自相残杀。《暴力辛迪加》还提供了多人协同作战的合作模式，这也是游戏致敬原版的一个部分，玩家需要在多人团队中各司所职，完成任务。本作并没有太多让玩家玩不下去的硬伤，媒体和玩家的批判更多是游离于游戏本身之外的问题。原作的支持者对游戏类型的变更表示了不满，但在RTS市场严重萎缩的今天，EA几乎不可能为了这样一个二线品牌去制作一款耗资巨大的RTS新作。《暴力辛迪加》的单人战役流程较短，但游戏时间依然与今天的大部分FPS相当，联机要素也保障了耐玩度。本作的最大问题在于发售过晚、题材撞车。去年玩家就已经体验过了《孤岛危机2》和《杀出重围 人类革命》这两部电子朋克大作，先入为主的玩家免不了要对姗姗来迟的《暴力辛迪加》表现出审美疲劳之感。本作于2009年秋正式立项，但EA与Starbreeze发生了多次冲突，让游戏开发成果屡屡付之东流。如果游戏能够早一些发售，收到的反响将截然不同。

在《暴力辛迪加》发售之前，Starbreeze就已经从Epic手中购买了虚幻引擎3的授权。本作是制作组最后一次使用原创的图像技术开发游戏。虽然在霍格达尔主导的年代，《逃出屠夫湾》拥有无以匹敌的技术力，但推销游戏与推销引擎是完全不同的两



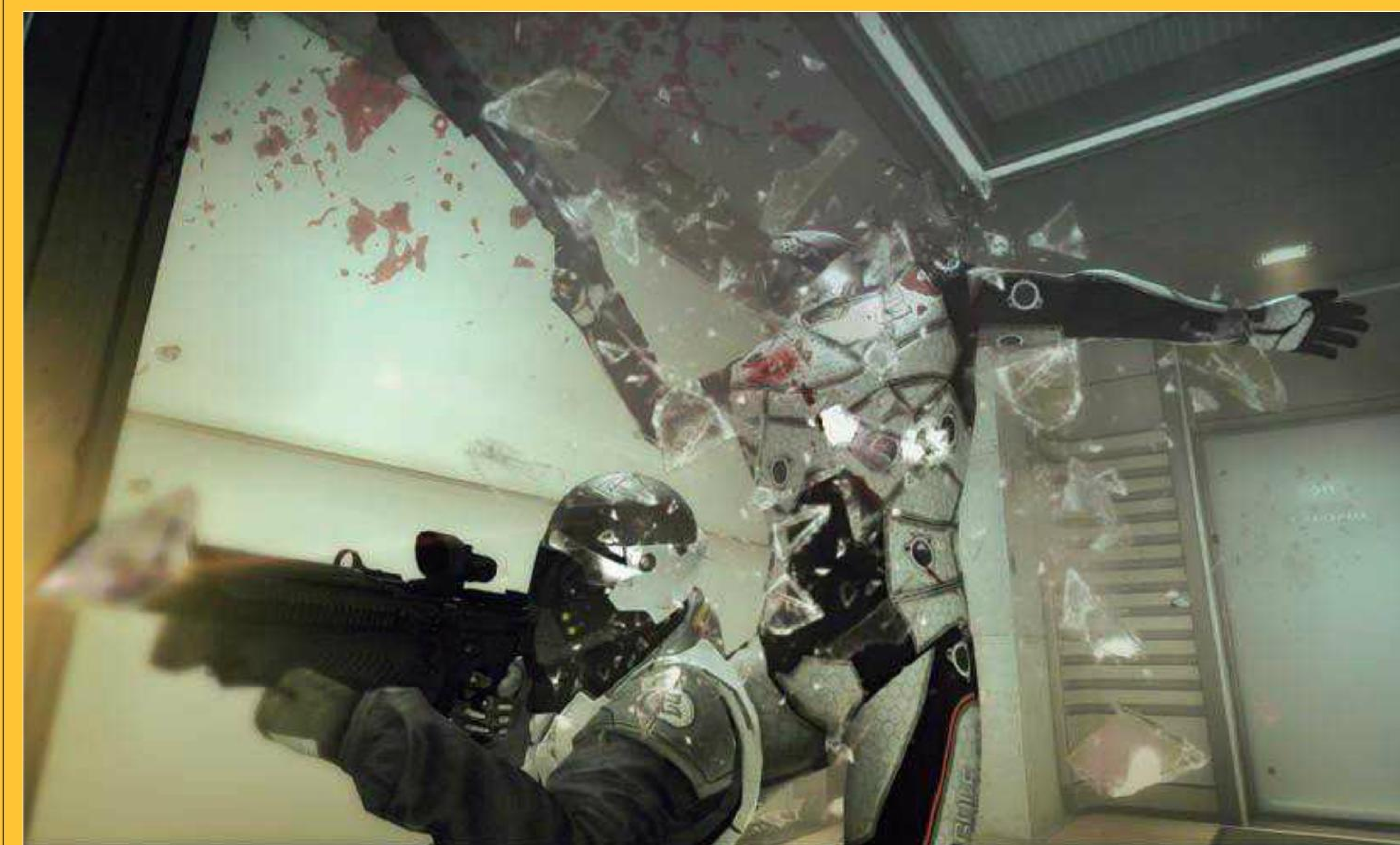


个概念，后者涉及代码包装、售后服务、技术更新等多个问题，这都是人员和资金有限的Starbreeze所无法解决的。Riddick引擎拥有惊人的画面表现，却始终没有任何公司去购买它的授权，就是这一问题的最好证明。况且，霍格达尔早已离职，Starbreeze缺乏灵魂人物为引擎继续添砖加瓦，放弃自有技术成为了惟一的选择。引擎竞争是一场极度耗费时间和金钱的战事，孤单力薄的Starbreeze根本没有必要在这一领域与诸多强大的对手继续纠缠。

怀才不遇，是每一个认识Starbreeze这家公司的玩家，都会脱口而出的词语。英、法、德是欧洲经济的中心，也是游戏产业的中心，远离中心区域的工作室，自然无法享受到良好的行业环境。对于偏远地区的公司而言，“干得好不如嫁得好”已经成为了一种共识。同样作为瑞典的FPS工作室，DICE在进入次时代之前的图像技术一直不如Starbreeze，但攀上了EA高枝的他们拥有了充足的资金保障，得以在无忧无虑的情况下继续开发续作，Starbreeze最缺乏的就是这种舒适的条件。霍格达尔显然不擅长处理商业事务，使得“酒香只怕巷子深”的悲剧屡屡上演。Starbreeze立项的游戏中有一半惨遭腰斩，和他们打过交道的二流发行商的数量比他们发售的游戏都要多，不论多么才华横溢的员工，在如此窘迫的财务状况下都难以安心工作。就这方面而言，Starbreeze可谓成也萧何，败也萧何。霍格达尔天才般的技术力是公司自豪的资本，然而他所欠缺的商业头脑却一次次葬送了公司的前途。

Bethesda最终成为了霍格达尔的伯乐，这家以《上古卷轴》而闻名的RPG大厂一直在积极吸收技术人才，Machine Games必然会得到他们的重用。对于至今依然保持着独立地位的Starbreeze而言，《暴力辛迪加》只是一次与EA的普通合作，不论成败都很难改变公司的命运，况且瑞典人也在私下抱怨，强横的EA并不是他们理想中的合作对象。公司新上任的CEO迈克尔·诺麦克（Micael Nermark）认为，XBLA将成为Starbreeze今后新的发展方向。毕竟下载游戏的开发成本只有3A级大作的十分之一不到，网络直销的发行方式也较为符合公司的现状。Starbreeze的员工设计过一些十分精彩但过于疯狂的创意，这些点子很难用在零售大作上，但放到XBLA平台可能会收到奇效。另一方面，迈克尔也没有否认继续推出家用机大作的可能性，公司在今后将步入双管齐下的路线，在下载游戏与零售光盘两方面同时发力，交替推出新作。Starbreeze或许不是财力雄厚的公司，但也不愿沦为纯粹的下载游戏开发商，技术力才是瑞典人的立足之本。

Starbreeze的员工其实并不愿甘当他人嫁衣，霍格达尔等《逃离屠夫湾》的老将真正想做的是属于自己的原创品牌。自2002年的《光暗包围战》之后，Starbreeze再也没有推出过自主版权的新作，对于公司发展非常不利，这才是霍格达尔等人选择自立门户的真正原因。环球影业和范·迪塞尔已经于去年公布拍摄新一代《星际传奇》电影的消息，如不出所料，Starbreeze依然会负责游戏版新作的开发。《星际传奇》在游戏界的声誉已经远远超过了影视界，玩家早已将这一系列与Starbreeze划上等号，这也是授权游戏中少数能够给公司直接带来声誉的品牌，制作组应该不会拒绝这一机会。但以发展的眼光来看，Starbreeze若想做强做大，就必须摆脱人们心目中“优质授权游戏代工厂”的印象。只有独立创业，才能真正打拼出一片属于自己的天下。





后记

比起天才工作室的称号，Starbreeze似乎更符合艺术家的定义。他们眼中的世界永远是光暗对立、黑白分明的世界。霍格达尔将这一切成功转化为强大的Riddick引擎，造就了《星际传奇》的神话，也造就了公司的不朽地位。另类的风格注定了他们无法被所有玩家认可，但这种特立独行的作风，已经为游戏史写下了浓墨重彩的一笔。今后的Starbreeze或许不会再有超越时代的强悍技术，不过他们的艺术功底和设计水平依然值得期待。因为低调，所以沉稳，作为一家从未享受过聚光灯的公司，Starbreeze早已将行业的大起大落视为过眼云烟。对于他们而言，只要新作的报酬足够让他们有时间开发下一部游戏，那么一切足矣。或许他们在今后会继续栖身于黑暗之中，但黑暗，才是他们绽放光芒的地方。

11月6日，斯巴达117约翰，任务开始！

大家也许还记得在去年E3展的微软发布会最后，一段简短的预告片将现场的气氛推向高潮，不足一分钟的视频正式向世界宣告了《光环4》的降临，时隔多年，士官长再度露面，本作不仅是这位传奇英雄的归来，更是一个全新三部曲的开始。所谓的“回收者三部曲”代表着一个新时代的到来，Bungie告别“《光环》系列之后”，本作首次由343 Industries接手。343 Industries是微软专门为“《光环》系列”建造的工作室，目前已有250人的规模，他们来自世界各地，原本都是各自领域里的精英，他们曾经成功地重制了初代的《光环》，整个世界都在拭目以待属于他们自己的“《光环4》”。在他们打造的这个新三部曲中，人类与星盟的战争已经结束，威胁银河系的是全新的敌人，崭新的星球等待你的探索。

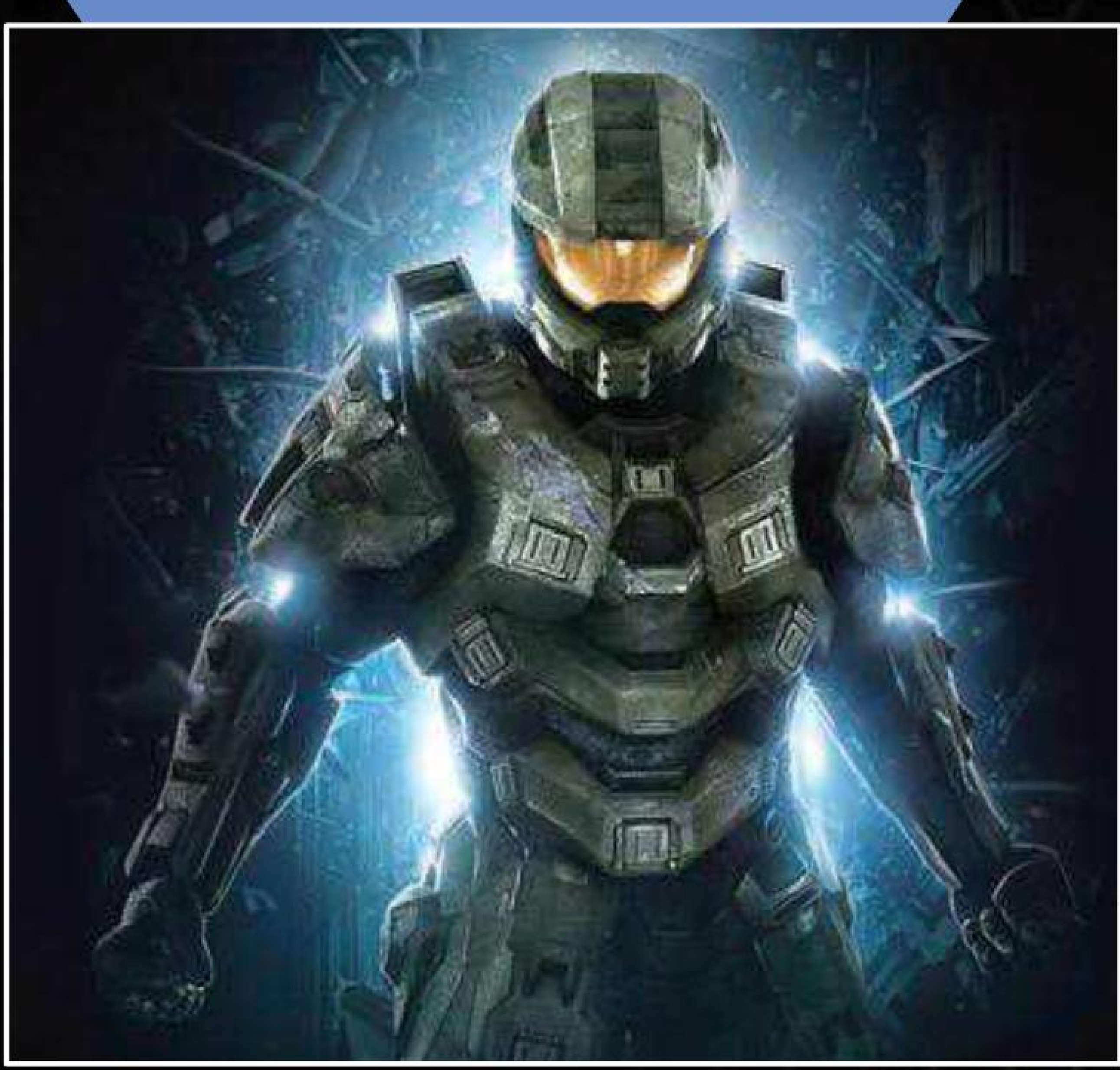
文 金馆长　美编 NINA



光环4	Microsoft		主视角射击
X360	Halo 4		美版
	预定2012年11月6日发售	1人	售价未定
	对应周边未定		对应玩家年龄：未定

封面公布！

不久之前，《光环4》的封面正式问世。封面的整体画面火爆异常，近景是正在奋战的士官长，远处是交战中的两艘战舰。值得注意的是那个巨大的涡轮一样的东西，看起来似乎是一个超级巨大的引擎喷射口或者大型黑洞装置，好像要把两艘战舰吸进体内一样，这会是先行者的产物吗？





约翰苏醒

◄▲士官长的装备在细节上与之前相比有明显的不同，整体感觉士官长“瘦”了一些。

《光环4》的故事从2557年开始，即前作（《光环3》）结局的4年零7个月之后。制作人Josh Holmes表示，本作在剧情方面会更深刻塑造士官长的人物形象。

游戏的第一关紧接《光环3》的故事，在破损的“航向黎明号”内部，蓝光形态的科塔娜闪烁着。在士官长长眠的这几年，孤独的科塔娜挑选了自己的新形象（从制作人员口中得知本作的科塔娜“更有女人味”）。突然，飞船的入侵警报响了起来，这一变故出乎了AI的预料，惊恐的科塔娜唤醒了士官长（呼应3代结尾士官长的“有什么事的话就叫醒我”）。

在士官长走出冷冻舱的那一刻，玩家就



▲在《光环4》的开场部分将会有很长的序章，不管你是否玩过前几作，都可以通过序章的内容让玩家了解故事梗概。

能明显发现本作的画面变化。游戏使用了《光环 致远星》的引擎改良版，光影与画面细节与前作相比变化很大。本作的画面解析度终于达到了原生 720p，人物与场景在极近的距离下明显比前作清晰得多。为了增强了游戏的真实感与自然感，本作还采用了全新的表演与动作捕捉系统。本作的画面处理方式与之前有所不同，玩家更能感觉到是透过士官长的头盔观察世界，但是正常情况下玩家不会有“面前罩着一层玻璃”的感觉。

在本作的单人模式剧情中，科塔娜与士官长之间的关系将会是关键所在。本作的第一个广告宣传词是“约翰苏醒”(Wake Up John)，约翰即士官长的本名，而这句广告词也在一定程度上表明本作的故事将更加围绕士官长本人。

通过上一页两幅图的对比可以看出士官长的装备比 3 代有了一定改变，比较明显的例子就是原来的雷神锤 V 护甲胸部那繁琐的装甲扣被比较简洁的设计取代,本作的雷神锤 V 整体风格偏向简洁，而且模块化的感觉比较明显，是否意味着本作中护甲可以进行调整?

先行者与安魂星

为单机流程加入更多的表演环节是近几年主视角射击游戏的主流趋势，因此本作将会增加与战斗无关的动作场面。比如在第一关中，士官长在科塔娜的指引下前往查看响起入侵警报的船舱，行经某处时遭遇真空区域，这时仍然完全由玩家控制，前方不断有碎片高速袭来，士官长要抓紧周围的把手处，左右躲避的同时艰难地爬向目的地。好不容易脱险，士官长正要问科塔娜是什么状况，突然一个精英战士挥舞着光剑、咆哮着冲了过来……

走向了望甲板，更多星盟战士出现了，这时终于可以用枪战斗了。这时候给玩家的感觉更像经典的系列一代。科塔娜说，这些星盟士兵看起来不像正规军，应该只是强盗船的散兵游勇。士官长开启了冲击防护罩，这时发现外围已经有成群的星盟飞船蜂拥而至，科塔娜说：“我们可能遭遇了整个星盟舰队。”此时一艘登陆艇从侧面撞进飞船，于是一波新敌人涌入船中，然后玩家会马上进入战斗场景。

在过去的几年时间里究竟发生了什么？为什么星盟会出现在这里并且主动攻击士官长？对此我们一无所知。在势单力孤的奋战后，航向黎明号终于被攻破，士官长与科塔娜坠落到一个神秘的星球上。这颗星球叫“安魂星”(Requiem)，其设计灵感来自现实存在的科学理论——“戴森球”(Dyson Sphere)。1960 年，美国物理学家弗里曼·戴森提出了戴森球理论，他提出未来人类的能源终将枯竭，需要建造一个巨大的球面环绕着地球，借其大量吸收太阳能，为人类提供永远发展的能源。《光环 4》里的“安魂星”是由先行者文明在上古时代所建造,它并非环绕星球，而是像个壳一样将整个星球包裹，一方面能提供能量，一方面也相当于整个星球的保护盾。这是否意味着在“安魂星”里还有先行者遗迹的存在？或者更大胆地猜测一下，干脆这里面出场的是先行者本体?



▲士官长与科塔娜之间的羁绊将会是本作重要的剧情线索。

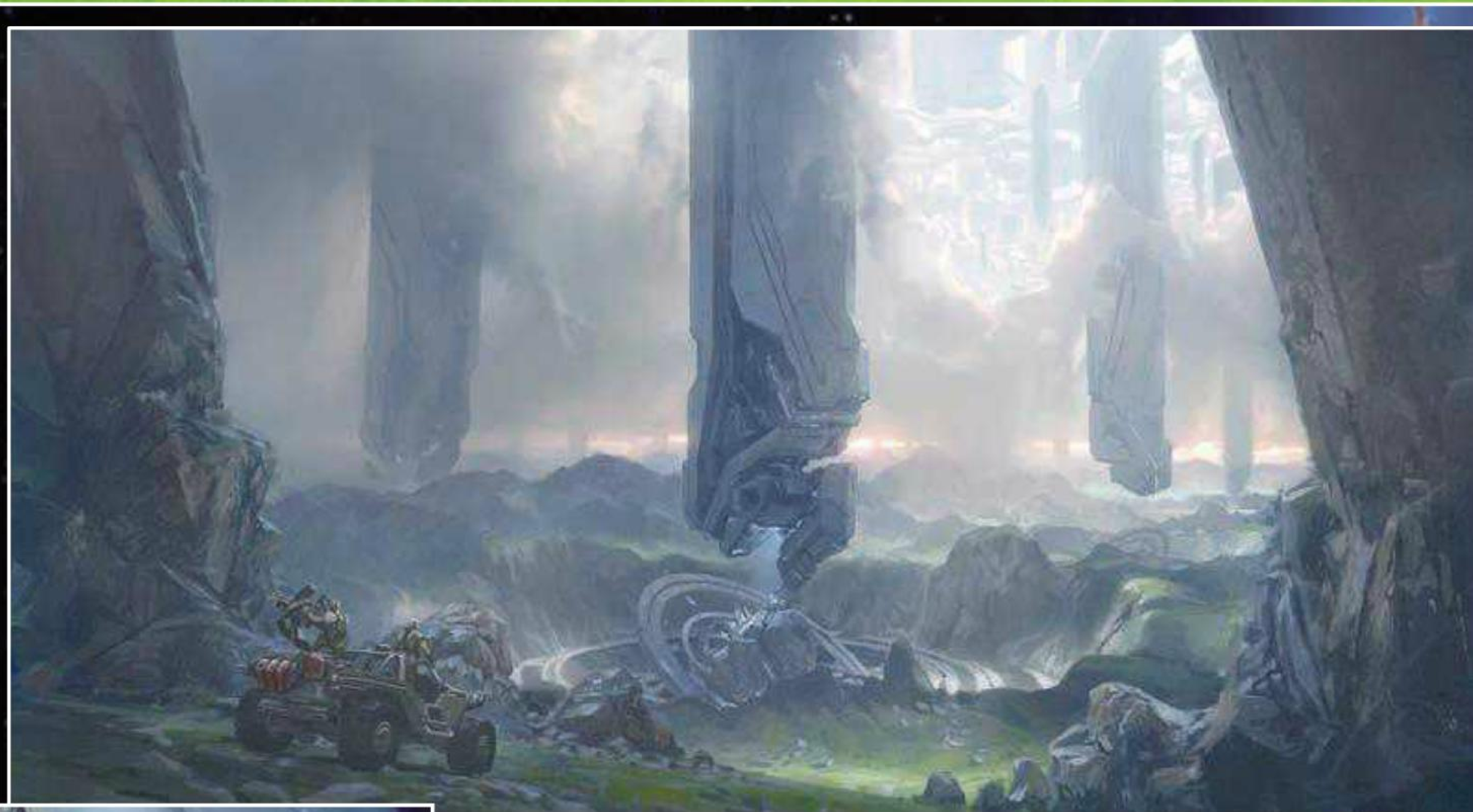
科塔娜命运转折点

作为一个高智能 AI 伙伴，科塔娜能够处理大量数据，而这种能力却成为超高智能 AI 的死亡宣告。智能 AI 在大约 7 年后就会转入异常思维方式，并最终陷入疯狂，而这意味着 AI 的死亡。《光环 4》故事发生在前作的几年后，科塔娜必须应对自身思维方式的转化。由于科塔娜身处的环境与其他 AI 不同，而且遇到了先行者 AI 等奇怪的其他 AI，因此科塔娜的命运可能会因此改变。

其实这个征兆在《光环 2》和《光环 3》中已经有所表露，在博爱之城中自我复制了成千上万份（部分用于控制博爱之城，还要为士官长指路以及做战斗辅助）的科塔娜已经“很难清醒地保持自我意志”，而本作和科塔娜紧密相连的士官长是否会受到这方面的影响？我们拭目以待。

新的敌人

在《光环 4》中，玩家的主要敌人并非只有最开始登场的星盟，虫族或许会出场，但是本作还有更令人期待的新敌人，这是一种全新物种，他们又分为多种类型，各自都有新的武器与装备。当士官长进入从未拜访过的安魂星，将会遇到这种前所未见的敌人，因此也将获得新武器与能力。制作人 Holmes 表示，这种新敌人的加入将成为“《光环》系列”诞生以来最大的一次变化。“我们不需要看起来不同，玩起来却一样的所谓新敌人。我们要创造一种会紧密协作的新敌人，他们善于利用彼此的能力特征。当你碰上这样的一群敌人时，整个游戏体验与过去完全不同。”本作的单机模式战略性会得到空前的提高。



▲这个场景是不是很像《光环3》第一关的丛林？



当你降落在安魂星这颗陌生的星球上，也许会想起当年第一次玩《光环》时的那种新奇感。在那里你会看到各种各样的先行者建筑遗迹，丛林里有形形色色的神奇生物，比如住在树上的大章鱼。天空中不是蓝天白云，而是从星球外壳上垂下无数钟乳石般的柱子。安魂星地表植被茂盛，大量文明的遗迹被掩盖在植被下面，给人带来一种独特的沧桑感。

全新的星球构造、全新的敌人物种与战术，这一切将为有十几年历史的《光环》赋予全新感觉。不过对《光环》来说，最持久的魅力并非其单人模式，而是多人模式。在 343，另外一个团队正忙着创造家用机 FPS 网战的再次革命。

◀形态各异的新型敌人，将是本作中我们最大的对手。

庇护世界

“回收者三部曲”将会更深入描绘神秘的先行者种族，系列开发总监 Frank O'Connor 说：“先行者是一个消失已久的神秘文明，他们曾发动了银河系历史上最大的暴行，即以拯救为名消灭了所有生命。先行者曾经接触过人类，实际上在数十万年前曾与人类交战。他们打败了人类，并对人类实施了退化改造，使其重返石器时代。某些故事只是背景故事，还有一些有着直接的关联。”

先行者曾经创造了光环，以此应对虫族的威胁。而鲜为人知的是，他们还创造了另一种巨型人造建筑——“庇护世界”（Shield World），这是其躲避虫族以及光环启动等灾难而建造的庇护所，在本作的故事中将会是极为重要的存在。

根据前作的一些资料表明，先行者选择人类作为他们的继承人，相信本作将会在这方面大做文章。而先行者和人类的关系，相信会是这次三部曲的主题。



▶本作中玩家将会更深入地投入到精彩的剧情时刻中，通过预设好的精彩桥段体验超级英雄的感觉。

网战无限

当玩家进入《光环 4》的游戏界面，将会看到一个新选项，叫做“Infinity”（无限），这就是本作多人模式的新名字，它将会是“《光环》系列”多人游戏模式的一次彻底质变。

制作人 Holmes 说：“我们对《光环》的热爱主要来自其故事与世界观，以及场景的感觉。而这是多人游戏方面所欠缺的。单人模式里故事引人入胜，到了多人模式就只知道杀人了。”于是《光环 4》的多人模式有了与单机剧情模式的互动环节，网战中玩家扮演 UNSC 军队的一群新士兵——斯巴达四代战士！他们是从已有特种部队士兵（据猜测大部分士兵来自轨道空降突击部队，就是俗称的“地狱伞兵”）中精挑细选而来，穿上了全新的轻型量产型雷神锤盔甲，被分配到人类舰队中最大的飞船上——即 UNSC 无限号飞船！这艘飞船长度超过 3 公里，正被派往宇宙深处执行任务。在单人战役模式中，士官长将多次碰到无限号飞船，并且和这部分士兵有一定程度的互动。

在无限号的飞行途中，斯巴达四代战士就在飞船尖端的战斗舱里进行战斗训练。这个战斗舱能通过全息技术变化成任何已知的环境场景，让战士们在尽量真实的环境中提高战斗能力。本作的对抗型多人模式全都发生在无限号飞船上。

《光环 致远星》多人模式里的盔甲奖励只不过是浮云，本作的多人模式更多地借鉴了《COD》和《战地》系列的特色，玩家将从新手开始逐步晋级，升级后会获得更多能力以及武器装备。战斗过程中会获得斯巴达点数，可用来购买补给或者装备，你可以根据自己的喜好配备武器类型。在战斗过程中还可以在重生点的位置更换装备配置。

斯巴达行动

《光环 4》多人模式最具革命性的创新是引入了“斯巴达行动”（Spartan Ops）多人合作模式，这是从 UNSC 无限号飞船出发前往目的地的多人任务，玩家可以使用对抗型多人模式里培养起来的斯巴达四代战士，以 4 人小队投入到各地的战斗任务之中。这个多人合作模式就相当于多人进行的另一个战役模式，据称其剧情的内容与规模与单人战役模式相当。

制作人曾经表示“我们需要发现一种让玩家无所畏惧地踏入宇宙的方式”，显然，多人合作可以无限扩大玩家们的勇气。



■本作的过场动画也会采用第一人称视点与第三人称视点混合的方式展开。



■斯巴达四代战士们肯定不会像科塔娜一样寂寞。

斯巴达行动模式的结构就像美剧，将会在发售之后每周更新，每个星期玩家就会看到一段新的 CG 动画，逐步展开 UNSC 无限号的完整故事，描述这一批新的斯巴达战士们一路上的遭遇。每次更新的剧情单元由 5 个多人合作任务组成，这些任务将会有玩家从未见过的全新事件、场所与挑战。制作人表示，美剧《迷失》对本作多人合作模式的设计影响巨大。《迷失》热播期间，观众们的热议经常会成为剧组人员拍摄下一集的灵感来源，343 今后也会根据玩家对游戏情节的讨论制作新的故事。

完成斯巴达行动任务也会获得斯巴达点数奖励，这些任务也可以像单人战役模式一样选择难度。最令人兴奋的是，这些每周更新的剧情任务并非付费的 DLC，而是将免费提供。Holmes 说，343 希望那些只关心剧情的玩家们也开始借此机会体验多人游戏。相信如此厚道的做法将对今后整个游戏业的经营模式造成深远的影响。

弑君模式

目前内部演示的多人模式叫做“弑君”（Regicide），可以看到很多全新武器与装备，比如可以放出全息成像引开敌人，可以搭载喷气包飞向空中，还有能够看穿墙壁的“先行者视野”，此外还有经典的动态迷彩。

在弑君模式中，分数最高者为王，他杀的人越多，将其消灭的赏金就越高。目前演示的弑君模式是在全新的 Wraparound 地图上，它位于先行者的太阳能工厂里，这里周遭的一切都泛着白光。这个地图的构造较为紧凑，战斗节奏很快，场景结构呈垂直化特点，需要经常朝上方或下方攻击。目前看来，本作的多人模式保持了系列一贯的快节奏，死后重生毫无延迟时间，按 X 键即可立刻重返战场。在地图上有一些随机的强力道具掉落点，偶尔会出现狙击枪、火箭筒等强力武器，玩家可以争夺这些物品。

战斗结束后，游戏为玩家准备了更丰富的奖励，诸如辅助杀敌、复仇杀敌、引开敌人等都能获得奖励。所以在多人游戏中杀敌率不高的玩家也不会有白忙活的遗憾。

美国大选VS光环

微软已经确定《光环 4》将于 11 月 6 日发售，而这一天将会是美国总统大选日，所有美国选民都将在这一天投出自己的选票。由于总统大选是全民参与的重要事件，因此通常娱乐产品首发都会避开这一天，免得人们因总统大选而无暇顾及其他。微软特别将发售日定在这一天，可见其对《光环 4》信心满满。

生化危机6	Capcom	动作射击
X360 Resident Evil 6		美版
2012年10月2日	1～6人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：未定

从目前看来，新的《生化危机6》噱头十足，除了将系列从未真正“见面”的两位双雄搬上对持台外，极具魅力的反派威斯克的儿子也绝对是话题十足。除此之外，战斗系统的大幅革新，全新敌人全新病毒等要素更是将生化FANS的期待度点燃到满点。眼下游戏的试玩版即将随着《龙之信条》一同推出，相信玩家到时可以了解到游戏更多的细节。

文 华尔兹　美编 NINA



三条主要路线交叉叙事

本作实际意义上将有3位主角分别以不同的视角展现这次故事的全貌，玩家需要扮演不同的角色来了解游戏的来龙去脉，这种交叉叙事的方法并不少见，究竟能将这种叙事方式运动到何种地步，还看制作人的表现了。



Helena Harper



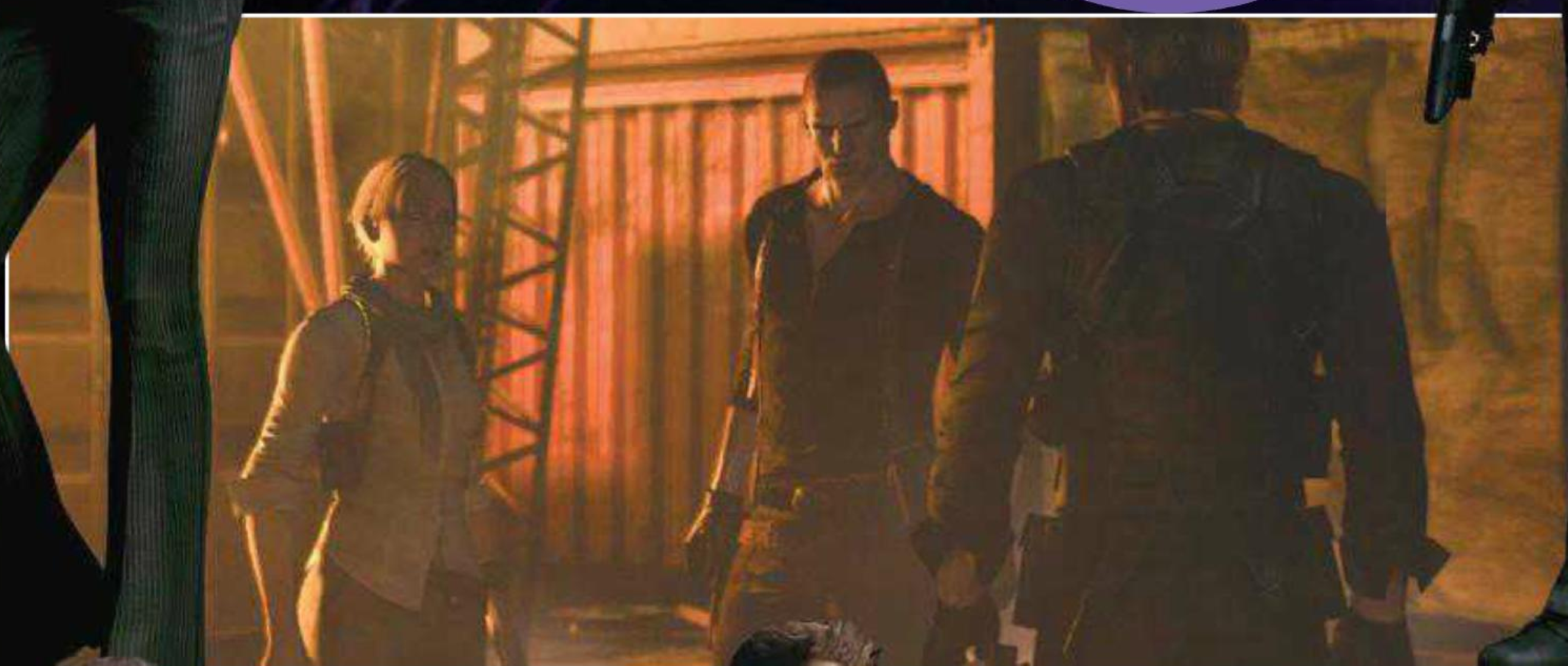
Leon S. Kennedy

里昂路线

里昂.S.肯尼迪

浣熊市事件10年后，现任美国总统已经决定对外公布事件的真相。但就在会场中，遭遇到了恐怖袭击，回过神来，总统已经变为了丧尸，面对丧尸化的总统，身为直属特工的里昂究竟会如何选择？与里昂搭档的是同属美国政府特工的海伦娜（Helena），有着不为人知的秘密。

海莲娜.哈珀



克里斯路线



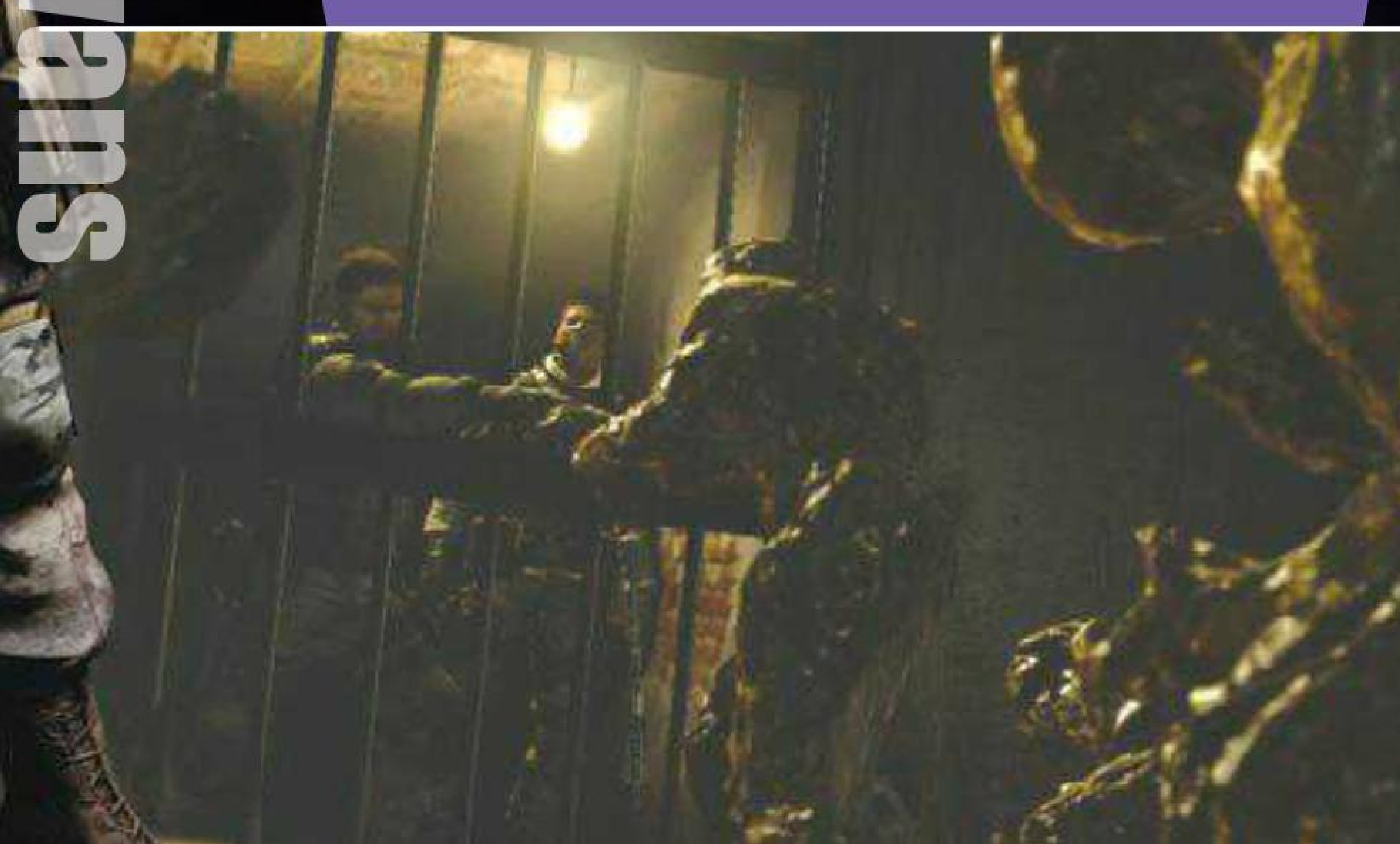
Chris Redfield



Piers Nivans

皮尔斯.尼万斯

与此同时生化恐怖主义安全评估联盟成员克里斯抵达中国——兰祥（虚构），展开一场营救行动，这里已有大量人口受到病毒感染，成为地狱一般的区域。此次行动中，与克里斯搭档打将是BSAA北美部队的皮尔斯.尼万斯（Piers Nivans），深得克里斯的信赖与提拔，是一名沉着冷静的狙击好手。



克里斯.雷德菲尔德

杰克穆勒路线







杰克.穆勒　雪莉.博肯

在东欧参加反政府组织雇佣军的杰克穆勒，也就是系列人气BOSS威斯克的儿子。在一次意外中，他结识了曾在《生化危机》2代中登场，现在已身为特工的雪利。在与BSAA的交战中，C病毒的投放使得其他佣兵变为丧尸，杰克与雪利将如何摆脱困境？与穆勒搭档的将是2代中的雪莉博肯，2代中那个小女孩如今已成长为一名特工，她将前往中东，保护持有特殊血液的关键人物杰克穆勒。

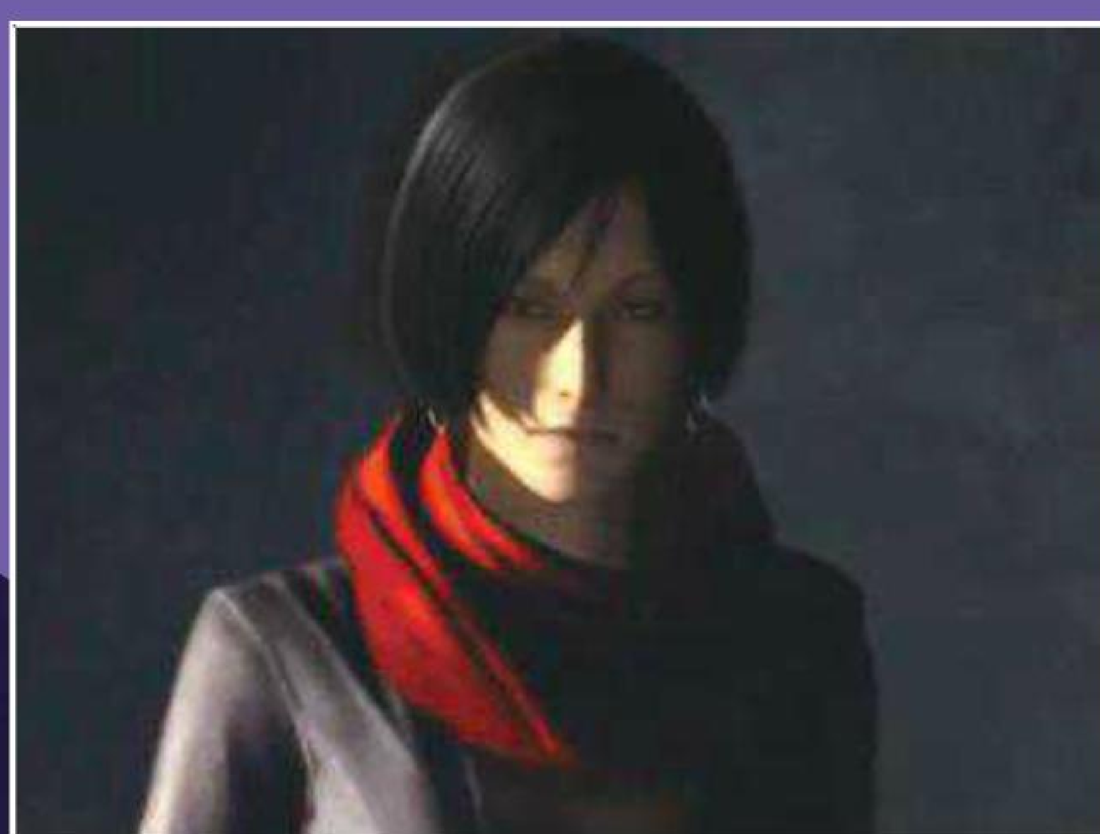
关键字

J’avo

J’avo 为 B.S.AA. 命名，取自塞尔维亚语，意思大概与“恶魔”相近，这种敌人受到全新 C 病毒感染，形态将发生较大变化。早在 6 个月前中东地区便已出现，早期的 J’avo 保持部分人类意识，可以听懂语言，并且使用枪械，还可以自我治愈。J'avo 特定部位遭到破坏后会经行变异，从而演变成不同的形态，这意味着玩家将不得不重新考虑自己的作战方式来对付这种不可预知的怪物。



神秘女子



预告片中相当“抢镜”的这位美女虽然尚未公布姓名，但我们从细节方面（跳楼姿势等）大致可以推断出来她就是我们熟悉的艾达王，克里斯指出她是整个事件背后的始作俑者，而里昂则说他是美国方面的重要证人，两人随即大打出手，从而上演了每个生化玩家期盼已久的梦幻对决。看来，这位女士无论是否是艾达王，都将是本作中非常重要的人物。

C病毒

神秘女子一再提到的 C 病毒相信会是本作的关键因素，从克里斯的话中我们得知，C 病毒正是新敌人 J’avo 出现的关键因素，被 C 病毒感染后将变得狂暴化，像野兽一般嗜血。



全球爆发的恐怖危机

这次的生化危机已经不局陷于某个特定位置，C– 病毒这次是在北美、东欧以及中国地区全面爆发。

联机

游戏依然保留了前作双人一组的设定，并支持联机合作，同样支持分屏的方式，并且可以随时加入，不必等关卡结束或者返回检查点。

战斗

《生化危机 6》在操作系统上发生了较为大的变化，除了可以边移动边射击外，还可以躲在掩体后面，此外游戏中加入了翻滚动作，时下打枪游戏中流行的非瞄准情况下开枪等都会在游戏中实现，此外还有一套全新的近战系统。

从画面细节我们可以得知，游戏中使用药草将变得非常容易，游戏中的药草已经药片化，玩家只需通过按单独的按键即可实现自我治愈（X360 版为 RB，PS3 版应该是 R2），在子弹数量的下面我们还可以看到一个小图标，玩家似乎可以选择手枪是否双持。



窥探游戏的第一个试玩演示

玩家在一开始可以选择三位主角中的其中一位，制作人表示，他希望玩家一开始可以选择里昂篇，演示中将展示“袭击总统”事件后的故事。

玩家一开始的场景会在一个大学中，这个场景的特点是阴暗、怪异、慢节奏的且令人不由得神经紧绷，有点像 1 代中的古堡。刚刚杀死总统的里昂必须与搭档海伦娜逃离这所大学。

玩家在此场景中，会看到宏伟的大堂，黑暗的走廊和厨房，还有一个挂满彩带和气球，专门接待总统的食堂。此外在路上还会看到躺着的尸体，此情此景，不由得让玩家将紧张提到了嗓子眼里。

真正恐怖且令人紧张的地方发生在里昂与海伦娜被困在电梯里的剧情，这里一位小女孩的父亲已经变成丧尸，左右摇摆忽明忽暗的手电筒，以及可怖的声音效果伴随着玩家，压迫感十足。

逃离电梯后，玩家将会与大量丧尸战斗，由于本作战斗系统比之前作品快出许多，与敌人战斗的节奏也更加紧张刺激。这里的丧尸就如之前报道的一样，会与系列传统的丧尸略有不同，虽然它们在初期会依旧步履蹒跚，但近身后会做出快速冲向玩家的动作，更有部分丧尸会手持武器，相信这对于玩家来说充满了新鲜感。

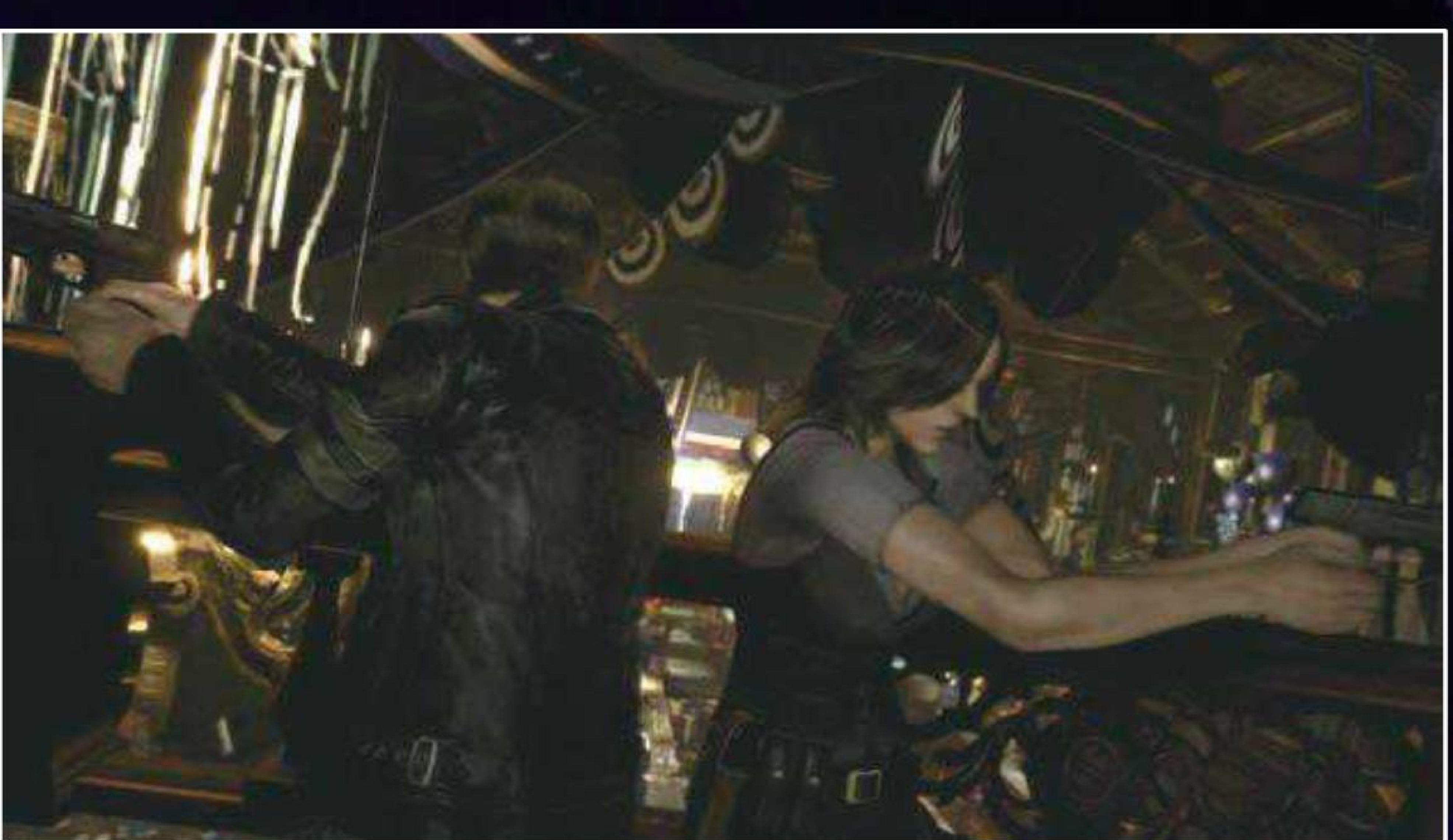
在这里的战斗演示中，我们可以更清楚的了解到全新的战斗系统，首先射击、移动等动作可以同时进行，玩家可以选择双持枪，并且可以在卧姿下进行射击、飞扑等动作。此外游戏中一些细节也十分出色，例如里昂在被丧尸咬伤后，他的手臂开始流血，在射击丧尸腹部时，会有肉质喷出，真实而又血腥。

游戏是否真的恐怖呢？制作者表示本作应该被称为“恐怖娱乐”，恐怖内容将会是为游戏服务的一个桥段，而不是为了恐怖而刻意为之。

在演示中，我们并未见到这次游戏中“主打”的新敌人“J'avo”，这种会变异的强大敌人究竟实力如何，相信还需要玩家留意进一步的报道。











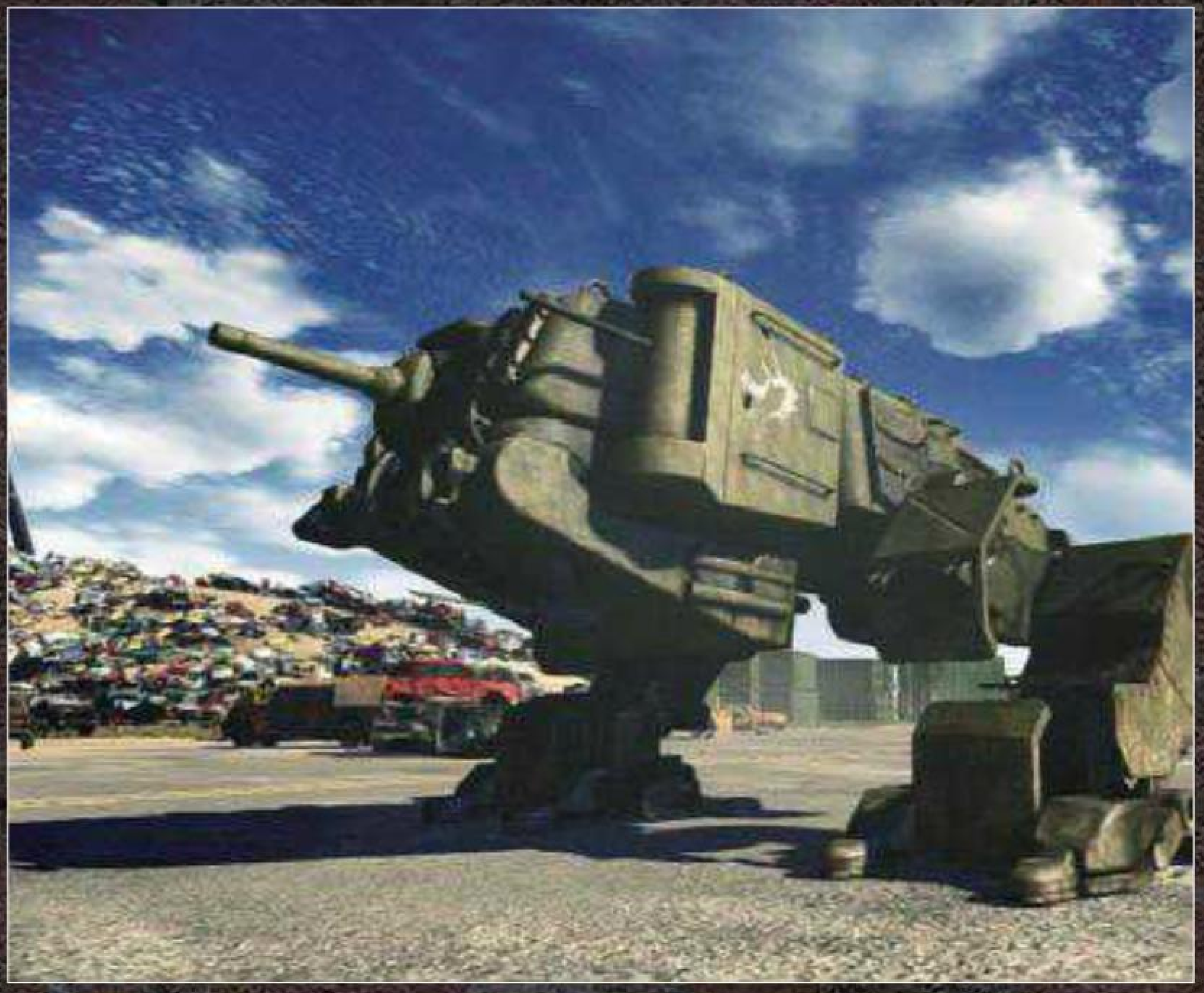
文 金馆长 美编 anubis

重铁骑	Capcom		动作
X360	重铁骑		日版
	预定2012年6月21日	1～4人	7600日元
	对应Kinect		对应玩家年龄：18岁以上

复古的未来世界

由 Capcom 开发的对应 Kinect 的动作游戏《重铁骑》已经公布了将近一年的时间，这款作品以其着沉重的世界观和新颖的操作方式吸引了不少玩家的注意，可以说本作是目前 Kinect 游戏中最接近传统游戏的一款作品。驾驶着巨大的机甲驰骋战场的感觉真的很棒，而利用 Kinect 模拟真实驾驶的操作方式也很引人入胜，每一个拥有 Kinect 的玩家都不应该错过这款《重铁骑》。


■抢滩登陆曼哈顿。




■失去了军事技术上的优势，重铁骑现在是美军唯一的希望。


■除了重铁骑，收复国土还需要每名士兵的努力。

本作发生在近未来的 2081 年，听到这里大家或许会产生疑问，未来的战争应该是使用高技术武器、由电脑技术唱主角的战争，而本作的战斗场景仿佛是二战一般。而我们驾驶的机甲没有一丝一毫使用电脑的痕迹，基本上都是使用机械操控，如果不加以介绍，大家可能会以为本作的背景发生在二战时期。

其实这是设定使然：在本作发生的数十年前，一种以硅为食的生物（注：硅是芯片的主要材料）大量繁殖，世界上所有的电脑都被侵蚀，人类文明瞬间退化到二十世纪中期的水平。

在这场浩劫之后，美国遭到了侵略，失去了先进技术的庇护，美军在混乱中被打得落花流水，被迫撤退到了墨西哥，经过长时间的卧薪尝胆和武器开发，美军终于对美国本土发动反攻，这次，他们势要借助重铁骑之力消灭侵略者，夺回自己的国家！

最贴近真实的操作





▲像个战士一样战斗吧！
◀敌人就在前面，考验士兵们的时候到了。

制作人曾经表示“本作中一切操作都需要玩家自己来”——这句话的信息量很大，操作重铁骑的时候那些拉控制杆、瞄准、发射等等这些动作都需要我们亲手完成，临场感十足。

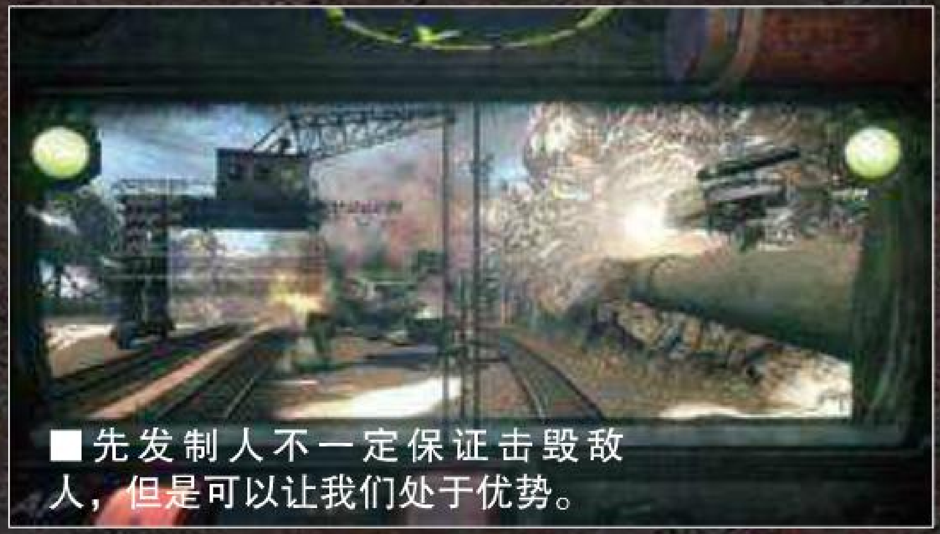
除了操纵重铁骑，我们还可以利用Kinect做一些其他的小动作，比如预告片里主角就狠狠地扇了怯懦的战友一巴掌——除此之外你还可以和队友击掌庆祝消灭敌人，或者给同伴做手势安排战术，让玩家感觉屏幕里的士兵就是自己。

在有些时候，我们会遇到一些突发情况：比如和敌人步兵的短兵相接，这时候我们可以通过体感操作来和敌人肉搏，而在一些特定的关卡里，我们还要进行潜入作战，这时体感操作的对象就变成了手中的步枪和各种单兵作战武器，相当有临场感。

新颖的多人模式

本作的多人模式的主题就是不同的玩家操作重铁骑进行战斗，当然这时候比拼的不仅是操作技术，临场反应和心理素质也是很重要的。由于双方都操作着重铁骑，所以击毁敌人所花的时间会很长，不过如果被偷袭的话很可能被对手的加农炮打得起不来身，所以多观察周围情景也是很有必要的。而被偷袭方也可以选择全力逃跑，重整旗鼓以图再战。

除了面对面真刀真枪干掉敌人的重铁骑之外，本作还可以利用潜入的方式消灭敌人，我们可以从自己的重铁骑上下来，潜入到对方的重铁骑中，杀掉驾驶员（也就是对面的玩家）就可以消灭敌人——当然你不要指望他们会乖乖等死，小心不要被对方反杀就好。这种战术适用于自己的重铁骑已经岌岌可危的时候，使用得当可以一举翻盘。


■先发制人不一定保证击毁敌人，但是可以让我们处于优势。



■战斗胜利会获得战利品。


■网战结果通知单，很新颖的方式，完全仿照美军的阵亡通知单制作，就差一面国旗了。




■机体可以涂各种迷彩。



《恋爱舞蹈社》是由Boost On开发，对应X360平台的恋爱游戏。游戏中玩家将担任一个即将被废部的舞蹈部部长，与新招揽的成员们一同练舞，为即将到来的演出而努力。游戏方式对应Kinect，利用Kinect的体感功能来完成各种各样的舞蹈训练。本作将分成Sweet、Mint、Bitter三个版本，人设皆由漫画家カスカベアキラ担任，分别在今年的夏、秋、冬季度发售。三个版本除了有不同的女主角之外，剧情也是按照发售顺序紧密相连。因此如果想完整地体验和了解这部作品，三作都不容错过。

文 宇宙人　美编 心の永恒

ラブ☆トレ

恋爱舞蹈社	BOOST ON	文字冒险
X360 ラブ☆トレ		日版
预定2012年9月27日	1人	6800日元
Kinect专用		

第一弹！～Sweet～
即将来临的演出，一定要成功！

故事的开端始于即将废部的舞蹈部，部长伊波茉莉花将部长的职位强行丢给了主人公，在茉莉花近乎威胁的请求下，主人公不得不接手这个烂摊子，并且开始想办法复兴这个部。与他一同加入的还有青梅竹马的少女一之濑明日菜，同时加入了茶道部和园艺部的大小姐花京院玉绪，身材娇小但活泼莽撞的阳月春田。本作将以茉莉花为中心，讲述舞蹈部的成员要在即将到来的舞台表演上展现自己的实力而奋斗的故事。而担任部长的主人公与这么多个性十足的女生在一起，又会发生怎样的故事呢？



阳月春田
声优 阿澄佳奈

舞蹈部的现役成员，一年级生，活泼开朗而莽撞的她无论对任何人都不会害羞，虽然总是充满活力，但有时候也活泼过头了。

伊波茉莉花
声优 榊原由依

舞蹈部前部长，强行将主人公拉进舞蹈部然后将部长职位推给他的正是茉莉花本人。舞蹈能力出众而且充满魅力，丰满的身材以及清秀的面孔也使她在学校中拥有极高的人气。

▼除了练习和跳舞之外，游戏中还准备了很多迷你游戏，比如这个迷你游戏是……帮女生赶走蜜蜂？为什么她还一副开心的样子？





花京院玉绪
声优 田中理惠

出身名门，在学校中也像公主殿下一样的存在。因为家训的影响而加入了园艺部和茶道部，而担任她教师的都是在该领域中具有相当影响力的人。

一之濑明日菜
声优 后藤沙绪里

受主人公盛情邀请而加入舞蹈部，非常不擅长运动的她当初只是为了充数而被拉进来，不过她还是为了主人公而决定进行特训。





◀▲4位角色中选择一人当舞伴然后开始游戏，在训练中能获得一个类似好感度的点数并积蓄起来。当积蓄到一定点数之后就会触发该角色的主线剧情，从而影响到亲密度的变化。另外，满足一些特定条件还能触发支线剧情。

©BOOST ON



加布里埃尔·福克斯

声优 新谷良子

金发碧眼的留学生，虽然总是穿着拉拉队服装，但实际上是超喜欢 Cosplay 的外国宅女。现在最“萌”的人是冷淡又可爱的真壁汐。



小鸟游乙叶

声优 原纱友里

空闲的时候总能在部室中看到她的踪影，如果没其他人在的话她会边哼着奇怪的调子边打扫卫生，不过她并非有洁癖，纯粹只是因为无聊而已。

第二弹！～Mint～

为了让部门能重建起来，成员还要继续增强！

作为舞蹈部部长而奋斗的主人公，为了将部门办得更好而决定招收一批新的成员。迎来的新成员是：总是很在意主人公和舞蹈部的同班同学朝雾礼奈，等待着重要的人而一直呆在部室中的现役成员小鸟游乙叶，因为憧憬日本宅文化而来到日本留学的加布里埃尔，以及无口无表情，没法带着笑容跳舞而感到烦恼的真壁汐。带着这帮有各自的烦恼和思念，偶尔会表现出不可靠一面的少女们，为了成功举办将要到来的演出而努力吧！





◀▲放学后能够与自己在意的女孩一起跳舞。



朝雾礼奈

声优 丹下樱

只要闭上嘴看上去便很可爱的同班同学，但是一开口就会喷出各种可怕的话语，非常毒舌的人。对于身为部长的主人公，虽然嘴上说鄙视他，但还是有关心他的另一面。



真壁汐

声优 浅仓杏美

典型的三无角色，舞蹈部的一年级成员。因为总是毫无表情，所以就算累了也没人能察觉出来，而且还试过就这样累得倒下了。是她缺少感情还是因为什么别的原因呢？

第三弹！～Bitter～

向着世界的舞台，以第一为目标前进！

虽然成员增加了，而且舞蹈部也热闹了起来。但是面对即将到来的世界大会，主人公为了增加获胜的把握，不得不继续挖掘有潜力的新人加入进来。在一年级的现役舞蹈部成员，三城真白和十时柚香的帮助下，找到的替补成员居然是隶属于艺能事务所的偶像——五十岚瑠香。与此同时，坚持主张要废除舞蹈部的学生会会长藤咲佐子出现在众人面前。再次面临废部的危险，以及各种凌乱事态的舞蹈部将要如何应对呢？她们能否顺利克服困难并朝着世界的大舞台加速前进呢？



三城真白

声优 加藤英美里



▲除了跳舞之外，基本动作的训练也必不可少。



五十岚瑠香

声优 MAKO

隶属于艺能事务所的真正的艺人，主要是作为模特儿而活跃在众人面前。外貌出众的他在学院中也是偶像级的人物。而本质上是位目中无人的女王大人。



▲平衡木训练，要时刻利用Kinect来控制平衡，让女孩子前进。如果她突然停了下来就要小心了。



十时柚香

声优 佐藤聪美

舞蹈部1年级成员，天真无邪的眼镜娘，对眼镜有着执着的爱。虽然在舞蹈方面很有天赋，动作也表现得相当出色，但就是不知道为什么老是失手。

憧憬茉莉花的舞蹈，几经曲折才加入舞蹈部的一年级成员，充满女性魅力的她在男生中同样拥有很高的人气，甚至还被评为“最想娶她的女生第一位”。



藤咲佐子

声优 佐藤利奈

保护着学校的秩序与和平的学生会会长。说话很严厉，遵守规则，而且约定也会很好地遵守，深得老师和学生们的信赖。但是对于舞蹈部，她却强硬地坚持要废除这个部门。



史上最炫2D格斗游戏参上！

女神异闻录4 午夜竞技场		Atlus	角色扮演
X360	ペルソナ４ ジ・アルティメット イン マヨナカアリ−ナ		日版
	预定2012年8月2日	1～2人	售价未定
	无对应周边		

还有两个月左右，《女神异闻录 4 午夜竞技场》这款年内最受瞩目的 2D 格斗游戏就将在家用机平台与所有 X360 玩家见面。不管是原作的 FANS 还是喜欢格斗游戏的达人，本作都将今年夏天最不可错过的一款大作。发售在即，制作小组还公布了游戏中全新的故事模式，这无疑更加让我们充满期待！

文 九兵卫
美编 anubis

紧张刺激的格斗系统



异常状态

▲异常状态的引入使得对局拥有更多的变数，对策与立回也因此变得丰富多样。

玩过《女神异闻录》正统作品的玩家一定都知道，“异常状态”对于游戏的战斗影响非常之大，而这也是系列不同于其他 RPG 的一贯特色。在《午夜竞技场》中，这一点同样得到很好的体现。对战中使用不同的必杀技可以令对手陷入混乱、恐惧、魅惑等异常状态。例如当对手陷入混乱状态时，控制器的方向操作就会左右相反。这在同类格斗游戏中是不多见的。

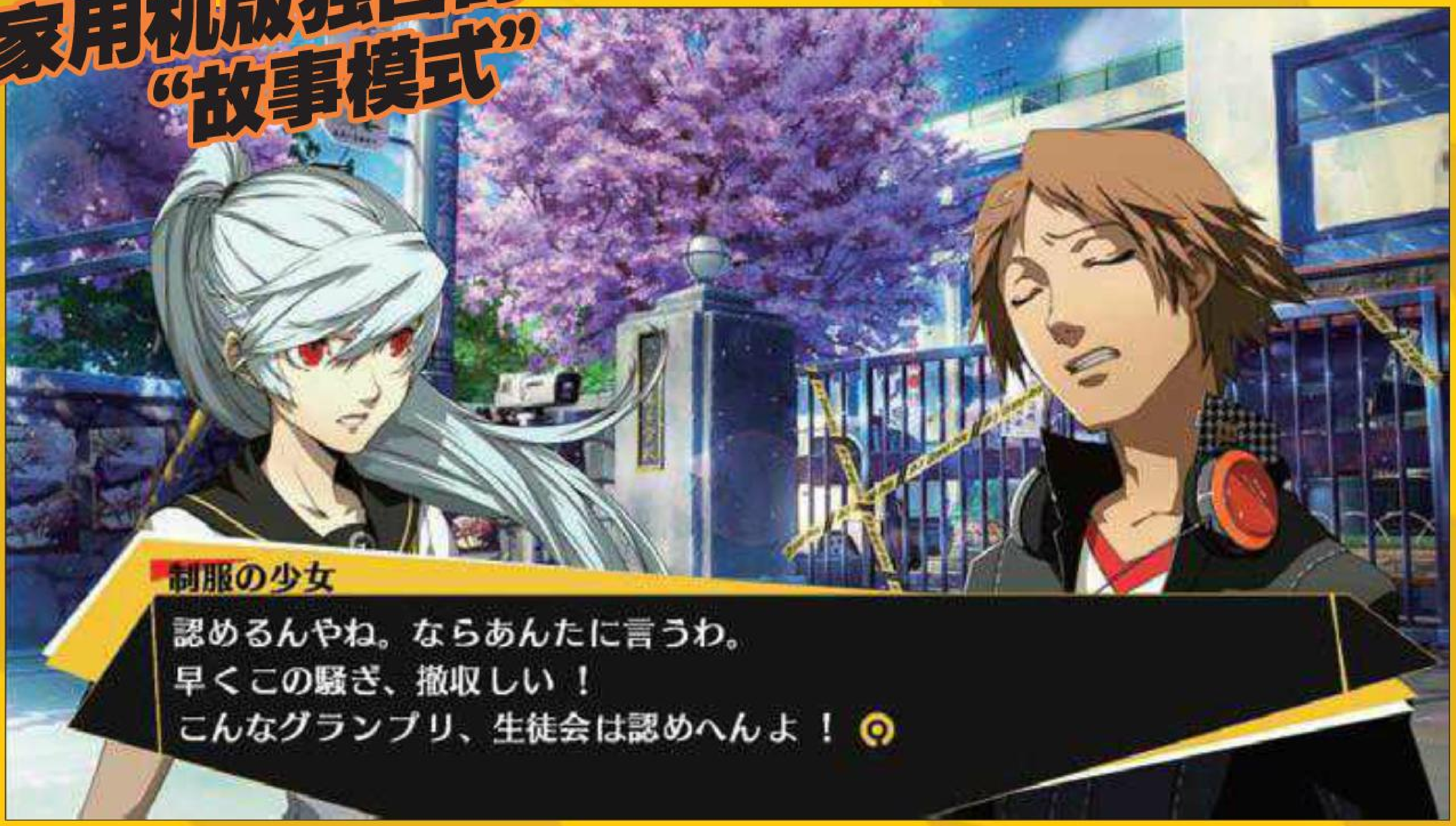
▼利用Burst来随时扭转自己在对战中的形势。



爆发系统

Arc 推出的格斗游戏大部分都存在“Burst”这一特殊系统，本作也同样如此。消耗 Burst 槽来发动这一能力后，玩家角色周围会产生冲击波并将对手吹飞，根据发动的时机，玩家还能获得不同的特殊效果。例如命中后可以让 SP 槽回满的“Max Burst”以及攻击中发动以完成更多连续技的“1 More Burst”。

家用机版独占的“故事模式”



▲故事模式中新老角色的戏份都很不少，玩过前作的FANS自然不能错过。


▲不同剧情中插入的原创插画CG水准非常之高，着实过瘾。

作为在街机版稼动后发售的家用机版，除了收录前者的全部可玩要素与模式之外，本作还加入了原创的“故事模式”。该模式为家用机版独占，由《P4》原作开发小组编写剧本，最初玩家可选择主角鸣上悠、阳介、千枝以及雪子4人，达成条件后则可以解开其他角色的故事。丰富而有趣的剧情，配以全程以及大量新绘制的原画，可谓非常厚道的一个模式。

来自《P3》的人气角色！



伊丽莎白

CV：泽城美雪

《女神异闻录3》中登场并存在于天鹅绒房间的特别人物。她的任务原本是看护天鹅绒房间——一个存在于意识和无意识的狭间的场所，而由于某个契机她来到电视机中的世界。伊丽莎白的仲魔为掌管死亡之神 Tanatos，是一个极为强劲的对手。

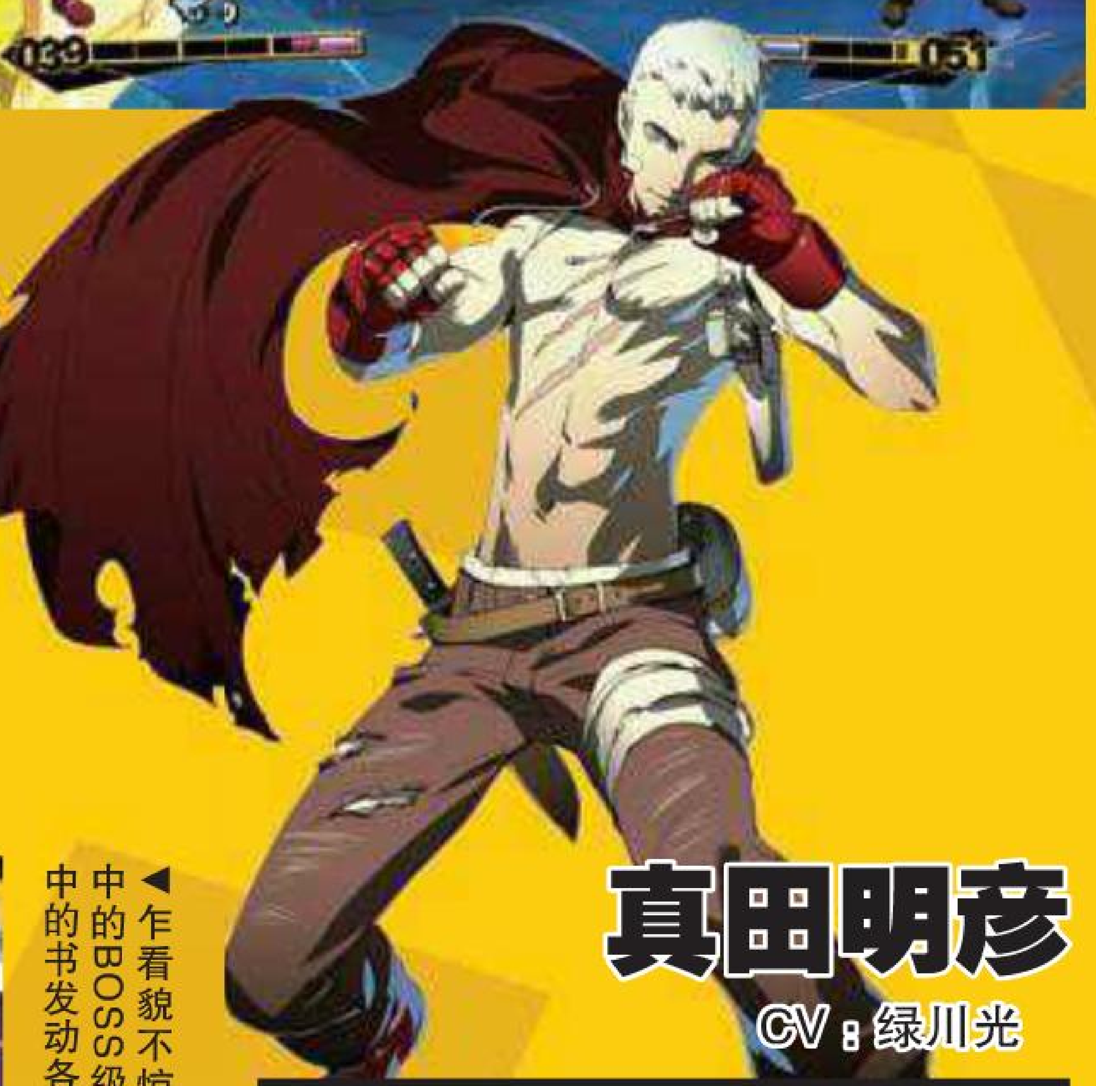

▶擅长近身作战的真田明彦以拳头作为自己的主要武器，行动速度极快。



桐条美鹤

CV：田中理惠

在本作剧情设定的三年前，有位曾经在《女神异闻录3》中活跃的“特别课外活动部”成员——桐条美鹤。这位桐条财团的千金小姐如今已经20岁，愈发成熟的她也更加具有魅力。为了寻找某个“特殊的东西”，美鹤来到稻羽市执行任务。



真田明彦

CV：绿川光

真田明彦和美鹤一样，也是三年前那起事件的重要关联者。虽说高中毕业后进入大学校园，但为了获得更强的力量而前往世界各地踏上武者修行之旅。真田明彦这次回国的契机来自桐条美鹤的邀请。


▲桐条美鹤的招式帅气十足，其声优田中理惠的演绎想必能吸引不少玩家。


◀乍看貌不惊人的伊丽莎白是游戏中的BOSS级角色，她可以通过手中的书发动各种强力必杀。



Aegis

CV：坂本真绫

Aegis是由桐条研究所制作的对暗影战车，由于诞生比较晚，所以得以在《女神异闻录3》故事发生十年前的最终战中得以幸存并成为最后一台机器人，后来她转学进入月光馆学园主人公的班上。此次Aegis介入本作的契机尚不明朗，但作为前作中人气最高的角色，FANS能在游戏中使用Aegis想必就已经非常满足了。

原创强力角色登场！

拉比莉丝是一位突然出现在“特别搜查队（自称）”面前的神秘少女，她穿着八十神高中的制服，以“八十神高中学生会长”的身分自居。在通常状态之外，她还有一个隐藏的人格——影之拉比莉丝，她是因精神极度压抑而诞生的暴走怪物，在游戏中也是完全不同的一名操作角色，所搭档的仲魔也与通常版不同。



拉比莉丝

CV：竹达彩奈

软组织

主持人：纱迦



最近又认识了几位机友，可惜是网通的(本人电信)，结果导致只能玩玩没技术含量的对刷游戏，比如本辑有成就攻略的《黑暗地带51区》。不过其中几位机友也一举成为咱们专辑的撰稿人，其中还不乏体感高手，连《迪士尼大冒险》这种有难度的游戏都能写来攻略，正好也弥补了上期玩家反应体感游戏太少的缺憾。另外最近也收到一些提游戏问题的来信，作为对之前专辑内容的补充，个人感觉有必要和大家分享。最后广而告之一句，本专辑投稿地址：x360special@gmail.com，任何栏目均接受投稿！

软件 SOFTWARE

Email 张天翔：你好，本人是一名PSV玩家，最近在玩《BEN 10银河竞速》，参考的是贵专辑第17辑上的攻略，但感觉有几个奖杯似乎方法和上面写的有点不同，不知是不是版本的差异呢？

成就犯、奖杯迷都是一家人，欢迎欢迎！本人的同事玩过PSV版且已白金，两个版本的成就和奖杯要求其实并无分别，上一辑的成就攻略限于时间和篇幅，有几处确实写得不够准确，这里就专门说明一下。

Shattered：该成就的要求是在单人游戏中累计用EMP消除十个任意的地面陷阱，不限于冰地雷。

Prime Drifter：在单人游戏中一次漂移距离超过750米。推荐选择任意一个开阔处，一个人在原地漂移，不必管对手以及逆行提示，这样想漂多少米都行。

Galactic Racing Champion、Ultimate Trophy Room：这两个成就是要求在8个联赛获得前三名及冠军，一个联赛有3到4条赛道不等。

Kart Collector：该成就要求收集齐全部赛车，上辑攻略中说是前5辆隐藏赛车是需要打过Time Trials的若干条赛道，最后一辆是输入密码获得的。事实上5辆隐藏赛车是分别对应Time Trials中的5条指定赛道的，其他赛道无需理会，具体关系如下：

赛车名	对应赛道名
Rust Bucket	Necrofriggen Valley
Vreedle Truck	Rubble Ramble
Plasma Tank	Tidal Tundra
Plumber Ship	Azmuth's Forge
Ship	Whirlpool Core

Email Laotao：我想问一下，贵刊以前曾经制作过《Kinect可爱动物》的成就攻略，我就是照此全成就的，十分感谢。不过该作去年便推出了DLC，也发行了包含DLC内容的光盘游戏《Kinect可爱动物 与熊共舞》，我想问一下贵刊是否能将此部分攻略补上呢？

既然读者有要求，我们自当补足。本DLC攻略仍由原攻略作者光之虹制作，据其反应只要数个小时就能完成，非常简单。

欢迎伙伴 20点：进入游戏中DLC章节的“黄金堡垒”后即可解开该成就，属于剧情成就，不会错过。

别往下看 10点：在第一张地图“米拉岛”中选择玩“爬树”的小游戏，爬到杆子的顶部之后就能解开该成就。

别漏接啊 20点：在第一张地图“米拉岛”中选择“苏瓦洞穴”这一小关卡，游戏需要玩家进行杂耍游戏，只要在游戏中一直保持道具“小鸡”不会掉到地上即可，游戏结束便会解开该成就。

洞穴冒险家 20点：在游戏中发现“科可波洞穴”后即可解开该成就，属于剧情成就，不会错过。

钓鱼大师 10点：在“科可波洞穴”的地图可以选择玩“钓鱼”的小游戏，将湖里的鱼的种类都钓过一遍就可以解开该成就，鱼的种类不多十分容易获得。

最低限度 25点：将“米拉岛”上面的10个比赛游戏全部得到铜牌，即可解开该成就，十分简单。

淘金专家 25点：将“米拉岛”上面的10个比赛游戏全部得到金牌，即可解开该成就，惟一困难的任务就是“洞穴”处的钓鱼任务。

地图绘制专家 50点：这个成就的获得方法稍微有些困难，玩家需要先将“狐猴岛”和“米拉岛”的地图全部开放，一共是8张。然后剧情会让玩家回到“米拉岛”中的“遗迹”处，在地图中使用道具箱中的“探索道具”，里面会获得一个全新的道具“超级探索放大器”，利用这个道具搜索地图中的隐藏道具。随后会开始进行连续的3个迷你小游戏，将小游戏完成之后就会得到隐藏道具，随后继续发生剧情，跟随剧情将8张地图中的隐藏全部获得之后，就会让“米拉岛”中的隐藏地图“火山”开放。火山开放之后就会解开该成就。

小熊猫 50点：需要玩家手中的金币超过25000，然后进入火山地图进行探险。进入火山后会进行一项比赛，是进行爬树和扔飞碟的混合项目，一共4局，全部完成后会发生剧情出现一只小熊猫，随后便会解开该成就。

我也是真的小熊！ 20点：游戏完成后，熊小镇会迎来新的小熊。只要玩家离开“米拉岛”的主人房即可解开该成就，不会错过。

LIVE xy：最近本人在打《红色派系 末日战场》，本人好不容易凑齐了两万元，准备如攻略上所说购买无限激光炮和无限RB能量，但考虑到还有一个购买全升级能力的成就，就决定先解这个，之后再读档购买两大神器。但没想到本人购买了全升级能力后再读档，竟然无法回归钱未使用的状态，真是太奇怪了！如今我还需要再赚两万元，真是欲哭无泪，请成就达人指点！

本作采用的是SPG档，即进度会直接写入玩家设定档中，所以你用这种存档读档的办法是不行的。如果想快速赚钱，可以打DLC的第一关，开始后破坏全部物体可以拿到约550元，在经过第一个检查点出现SAVE字样后选择退出，之后再开始NEW GAME。每次耗时不到1分钟，大约40分钟就能赚够两万元了。

Email：x360special@gmail.com
Xbox LIVE 联络人：Urara Sanzenin

光盘说明

关于升级文件

使用方法：先解压光盘中的最新升级文件.rar压缩包，解压密码为：**360专辑18辑**。再设法将里面的文件全部拷至X360储存装置的Cache文件夹下即可。

★如果你用硬盘的话，你需要硬盘数据连接线以及相关软件(推荐Xport 360)。如果你从来没用过这两样东西，请参考《X360专辑Vol.8》的相关内容。Cache文件夹在硬盘的Partition 3的根目录，非常好找。自制机用户可以直接用USB存储设备通过XEXMENU拷贝到指定位置。

★推荐大家将全部升级文件一起拷进去再使用，开始游戏时系统会自动调用游戏版本对应的升级程序。只要你不修改升级文件的具体内容，X360游戏是不会因为升级文件而出现错误的。极少部分游戏的升级文件的储存位置同该游戏的DLC(如《最终幻想XⅢ-2》)，需要手动设置。

★部分游戏升级后可能会对固件版本有更高要求。如果你想删除这些升级文件，可以打开X360主机的选项设定，在记忆体画面中按Y键，选择清除系统快取。不过这个操作会删除所有升级文件，不能选择性删除。

★这些升级文件适用于所有型号和版本的X360。

关于视频攻略

此部分内容是与本辑攻略配套使用的，以方便大家尽快完美游戏。在此向制作这些视频攻略的高手达人致敬。

关于最新实用软件

此部分内容解压后即可使用，非自制机用户不能使用。使用方法请参见杂志上的自制机相关内容，不要擅自行动。

文 纱迦&光之虹&BrainlessCat 美编 一刀

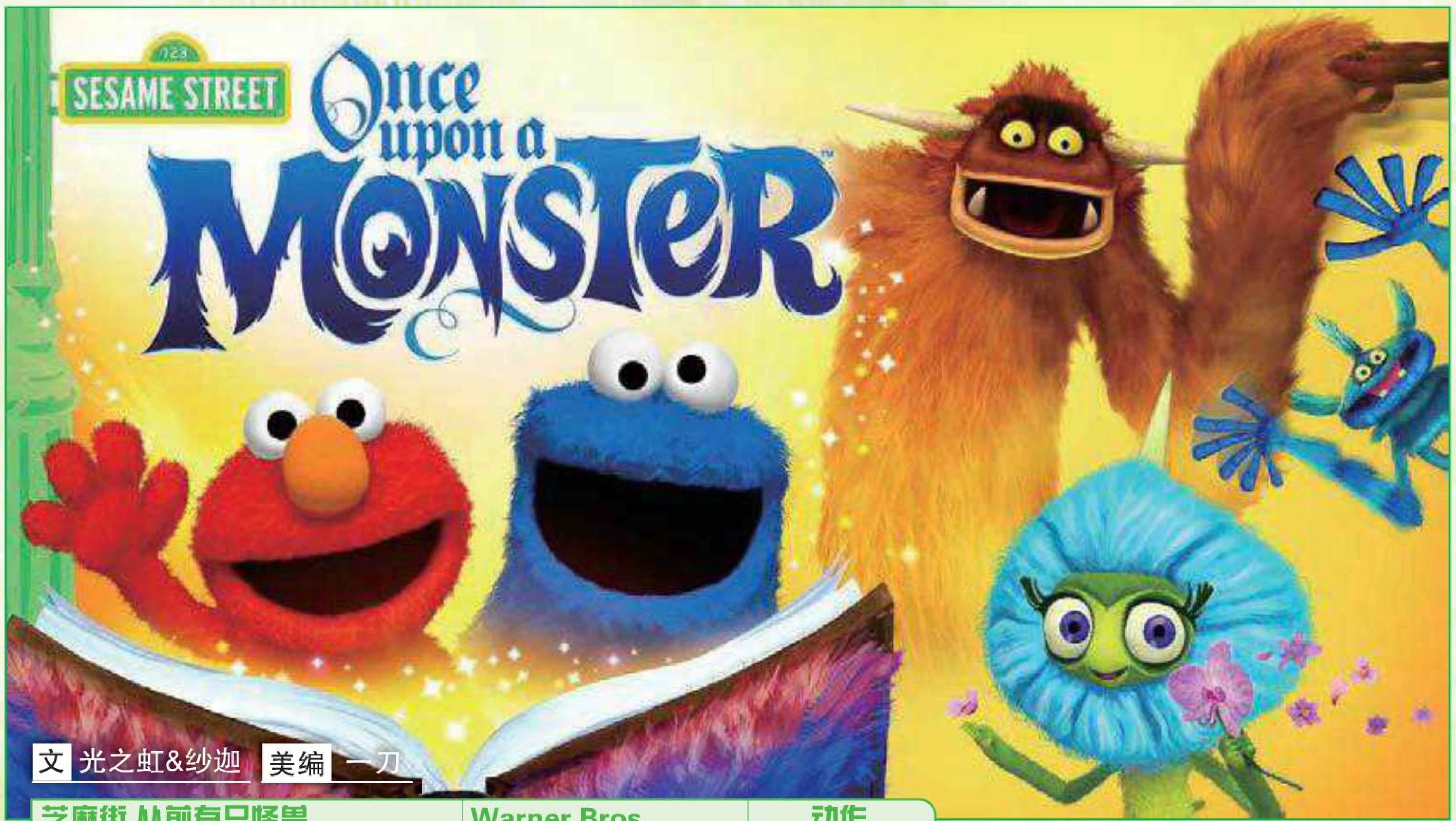
成就集中赢
Achievement Unlocked

芝麻街 从前有只怪兽｜体感超级英雄
黑暗地带 51区
NBA LIVE 08｜NBA LIVE 10
弹魂｜怒首领蜂 大往生

本辑共收录276个成就
共计7605点



■怒首领蜂 大往生



文 光之虹&纱迦　美编 一刀

芝麻街 从前有只怪兽	Warner Bros.	动作
X360 Sesame Street Once Upon a Monster		美版
2011年10月11日发售	1~2人	39.99美元
Kinect专用		

本作的游戏方式是以世界上最负盛名的儿童节目《芝麻街》为主题，讲述了7个有趣的小故事（含DLC），游戏流程不长，利用Kinect的动作和语音功能将玩家很好地代入到游戏中去。如果家中有小孩子的话，这款游戏无疑会给他们带去很大的乐趣。值得一提的是本作的成就都十分容易获得，通关一遍基本上就能获得80%的成就了。各位成就犯还在等什么呢？快快整理好客厅进入游戏吧。

不过首先需要说明的是，本作虽然成就不难，但至少通关三遍才能获得全成就。也正因如此，一些有特殊要求的成就在一周目时如果错过，是用不着就地重来的，因为后面还有两次机会呢。通关三遍这个成就的准确说法是每关都打三遍，当玩家通关之后只要手动回到第一关的第一小关再顺着往下打即可。完整打完三遍之后即可解锁这个最耗时间的成就。第一遍游戏时剧情不能跳过，之后可以，具体方法为左手往右划动，成功的话画面上会出现绿色的挥手指示。

本作早先是存在着成就BUG的，此BUG会导致最麻烦的全关卡五星评价成就无法取得。游戏一共34关，每关最高评价为5星，该成就要求170星全部取得。不过后来官方推出了DLC，不仅修复了这个BUG，而且将DLC中取得星数也归入了这170星之中，如此一来全成就难度可谓是又降了一个台阶。因此玩家如果发现某一关死活拿不到五星，是可以直接放弃的。

成就数量	1000+105点/41+5个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	12小时左右
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	无
有无成就BUG	有，可补救
特殊要求	推荐DLC

低龄向体感神作！

全成就指南

攻关成就

第一关

Our Story Begins　15点

成就说明 游戏开始即可获得，不会错过该成就。

Nothin's Gonna Stop Us Now　35点

成就说明 在第一关的第2个小故事中，玩家会扮演怪物穿过丛林，需要玩家完美地穿过不能有任何地碰撞，通过后即可解开成就。

Fine Leather Jackets　15点

成就说明 在第一关的第3个小故事中即可解开该成就，不会错过。



Fruit Fly　20点

成就说明 第一关的第4个小故事需要玩家重复玩2~3次，共计获得110个果子后即可解开该成就。

Happy Birthday!　10点

成就说明 在第一关第6个小故事中会出现一个蛋糕，玩家做出一个吹蛋糕的动作后，即可解开该成就。

Party Time　25点

成就说明 故事相关成就，第一关结束后即可解开，不会错过。

第二关

Real Trashy　15点

成就说明 在游戏第二关的第1个小故事中，用手抓住一个球然后将球扔进桶里即可解开该成就。

Seed Sprouter　10点

成就说明 在游戏第二关的第2个小故事中，系统会让玩家模仿一个浇花的动作，做出动作后即可解开该成就。

Weed Whacker　20点

成就说明 在游戏第二关的第2个小故事中，系统会让玩家做出拔草的动作，因为一共需要拔掉50颗杂草，所以需要玩家重复玩2遍本关，当被拔掉的杂草数量达到50的时候即可解开该成就。

Fastest Florist　35点

成就说明 在游戏第二关的第5个小故事中，玩家需要根据声音来决定花的高矮，只要在17秒内能成功的设置好7朵花的位置就可以解开该成就。

成就拿法 可以根据花儿的目光所示来调整高低，而位置正确的时候花瓣会闪光，十分简单。

Green Thumb　25点

成就说明 故事相关成就，第二关结束后即可解开，不会错过。



第三关

Imperial Style　20点

成就说明 在游戏第三关第1个小故事中需要给最后一个怪物穿3套不同的套装，衣服不能重复。玩家谨记在通关三次的流程中要换上3套不同的衣服，之后即可解开该成就。

Make Some Noise　15点

成就说明 在游戏第三关的第2个小故事中，玩家需要模仿台词，只要说了之后就可以解开该成就。

It's Really a Super Food　10点

成就说明 在游戏第三关的第3个小故事中，当花菜上场后玩家做出动作就会解开该成就，不会错过。

Standing Ovation　35点

成就说明 在游戏第三关的第4个小故事中，玩家需要模仿游戏中的怪物做出动作，只要每套动作都至少成功过一次，即可解开这个成就。

Acting Coach 25点
成就说明 故事相关成就，第三关结束后即可解开，不会错过。

第四关

Grrhoof Groomer 10点
成就说明 在游戏第四关的第3个小故事中，将怪物身上的树叶拿下来就可以解开该成就，不会错过。

Puffalope Petter 15点
成就说明 在游戏第四关的第4个小故事中，玩家向兔子扔食物把它们吸引过来，吸引到最近的地方后就可以用手抚摸兔子，抚摸兔子后就会解开该成就。

Stuffalope 20点
成就说明 重复喂兔子的游戏3次，总计喂过50次食物就可以解开该成就了。

Grrhoof Be Nimble 35点
成就说明 在第四关的第5个小故事中，玩家会穿越3次沼泽，只要保持好平衡不掉入到沼泽中就可以解开该成就。

Love Them and Pet Them 25点
成就说明 故事相关成就，第四关结束后即可解开，不会错过。

第五关

Gotcha! 10点
成就说明 在第五关的第2个小故事中，玩家进入一个类似跳伞的游戏，有一个怪物抱住你后即可解开这个成就，不会错过。

Parachute Power 35点
成就说明 在第五关第2个小故事中，要求玩家碰到障碍必须小于3次，达到要求即可解开这个成就。

Muddy Monsters 20点
成就说明 在第五关的第3个小故事中，玩家会操纵水枪给怪物洗澡。需要玩家重复2次这个游戏，达到要求后即可解开成就。

Grand Marshal 15点
成就说明 在第五关的第5个小故事中，玩家会进行一次音乐游行。该成就不会错过一定会解开。

76 Trombones 25点
成就说明 故事相关成就，第五关结束后即可解开，不会错过。

第六关

Right Said Sled 35点
成就说明 在游戏第六关的第1个小故事中，玩家需要控制雪橇的左右方向来穿过一个个小的加速风口，当到达终点时玩家穿过全部的加速风口即可解开该成就。

Stalefish McCookie 10点
成就说明 在玩雪橇游戏的时候，玩家有3次机会从高台跳下，在跳下高台的时候需要玩家做出跳或者转身的动作即可解开成就。

Give 'Em the Brushoff 15点
成就说明 在游戏第六关的第2个小故事中，玩家把所有怪物身上的积雪打扫干净后即可解开成就。

And Then There Was A... 20点
成就说明 重复玩2次第六关的第4个小故事即可解开该成就

Storyteller 25点
成就说明 游戏第六关结束后会自动解开该成就，不会错过。

多人游戏成就

Two's Company 35点
成就说明 两个人进行任意一个小游戏即可解开该成就。

Jazz Hands 35点
成就说明 两人进行游戏中所有跳舞的关卡后即可解开该成就。
成就拿法 游戏中每关均有一个跳舞关卡，它们是——
1. 第一关的第6个小故事
2. 第二关的第3个小故事
3. 第三关的第5个小故事
4. 第四关的第6个小故事
5. 第五关的第5个小故事
6. 第六关的第6个小故事

收集成就

Twinkle, Twinkle 15点
成就说明 获得5颗星星即可解开。

Starstruck 20点
成就说明 获得25颗星星即可解开。

Advancing with the Stars 20点
成就说明 获得50颗星星即可解开。

Luminous Balls of Plasma 25点
成就说明 获得75颗星星即可解开。

Milky Way 40点
成就说明 获得全部星星即可解开。
成就拿法 毫无疑问，这是本作最难的一个成就。游戏一共34关，每关最高评价都是五星，全部星星即指170颗星。这些游戏的五星条件大致可以分为三类，第一种是快，比如指挥花唱歌；第二种是准，这种多出现于跳舞、模仿；第三种是全，一般是指要收集特定物品。绝大部分关卡都没有难度可言，但有小部分关卡可能会有些问题，笔者认为最麻烦的便是模仿，系统有时死活识别不到你的动作。而且这个成就还是个BUG成就，有不少玩家反应即使拿齐了170颗星也解不开成就。不过自从有了DLC，这些都不是问题。如果你之前拿齐了170颗星但未获得这个成就，只需任意打过DLC的一关就可以拿到该成就了。

The End 100点
成就说明 游戏通关即可解开。

Again! Again! 30点
成就说明 游戏通关后再任意选一关玩一次即可解开该成就。



Monster Helper 35点
成就说明 将游戏的全部章节玩3遍即可解开该成就。

DLC成就

本作的DLC真可谓是救命的及时雨。这个名为NEW CHAPTER的DLC在Xbox LIVE上售价400点MSP，追加了105点成就并修复了BUG，还是很超值的。完成这个DLC只需要简单地把6个关卡全部打过即可，而且没有星数的限制和要求。

Waiting to Eggs-hale 20点
成就说明 DLC的第2关是用手赶气泡，只要破坏50个气泡就能解除该成就，非常简单。

Eggs-tra Stylin' 10点
成就说明 DLC的第3关是为外星人打扮。当为第3个外星人打扮时，只要为其换上一身星际牛仔装即可解除该成就。
成就拿法 星际牛仔装是头戴宇航员头盔，身穿牛仔服。牛仔服是那件身上有吉他标志的衣服。

Cultural Eggs-change 15点
成就说明 DLC的第4关是颜色混合游戏，只要你第一次成功就可以解除该成就。

Dramatic Eggs-it 35点
成就说明 DLC的第5关是飞行关，途中会有两个外星人不时地停下来放出一些标志。只要你将全部的标志都收集到就可以了。

Twinkle, Twinkle 25点
成就说明 完成全部6个DLC关卡。

卷首特集
特别策划
动作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织



文 纱迦

体感超级英雄	Ubisoft		动作
X360	PowerUp Heroes		美版
	2011年10月18日发售	1~2人	39.99美元
	Kinect专用		



超级英雄是老美们的梦想，以前玩家只能用手柄控制超级英雄，如今有了 Kinect，玩家就可以切身体验一把超级英雄瘾了。这款《体感超级英雄》是一个一对一的对战游戏，玩家可以从众多强化装甲中选择两件组合作战，所有的必杀技都需要你亲身做出。几个简单的动作就可以让你使出激光、导弹等大招，不得不说那是相当过瘾。

全成就指南

本作的成就只有 13 个，一看便是成就神作级别的配置，而事实也的确如此。13 个成就中，仅有一个略有难度，还有一个略花时间，其他的全部跟白送一样。战斗相关的成就全部可以在与人对战时取得，而且本作支持一人扮演两人对战，连请朋友帮忙的工夫都省了。

玩家首先需要将游戏通关，通关过程中你会获得所有的强化装甲，并掌握基本战斗方式。游戏中所有的出招都有图解指示，要想使出来不是问题。通关过程中注意有个成就是使用过全部强化装甲的全部必杀技，这个可以在流程中自动解除，只要每次获得新的装甲记得换上即可。

本作的最终 BOSS 比较有难度，可能会卡你一阵子，但只要熟悉了他的套路，过关也不是问题。通关之后再补齐剩下的成就即可。最麻烦的成就是练至满级，这个没有难度，但会多花掉 8 到 10 个小时的时间。

成就数量	1000 点 /13 个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	25 点 /1 个
全成就所需时间	15 小时左右
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	无
有无成就 BUG	无
特殊要求	无

Super Chain 20点

成就说明 通过换装将两种必杀技形成连击。

成就拿法 游戏中有部分必杀技命中后会让敌人进入暂时不能行动的状态，如浮空、昏迷等等，此时举手换装，然后用任意必杀技再次命中对手形成连击即可。





Fearless fighter 50点

成就说明 在不使用躲避的情况下赢一场比赛。一人分饰两角对战即可。

Jellyfishing 75点

成就说明 无伤赢得一场比赛。一人分饰两角对战即可。

Ultimate Chain 100点

成就说明 通过两次换装将三种必杀技形成连击。

成就拿法 原理同上，只不过这次需要换装两次，即必杀技→换装→必杀技→换装→必杀技。

This is Just the Beginning 25点

成就说明 单机故事模式(campaign mode) 中赢得第一场比赛。

Chain 5点

成就说明 原理同上，只不过是用一件装甲的两个必杀技形成连击。

Ultra Chain 50点

成就说明 通过一次换装将三种必杀技形成连击。

成就拿法 原理同上，不过这回只能换装一次，即必杀技→换装→必杀技→必杀技。

You've made it halfway 100点

成就说明 在通关过程中自然便能拿到，时机在流程完成一半之时。



You've beaten the world 200点

成就说明 本作最难的成就，要求是战胜最终 BOSS 通关。最终 BOSS 皮厚肉粗，威力巨大，没有什么投机取巧的办法，只能靠玩家自己熟悉其招式后反击。建议仅在其放空招后还击，还击要用出招快的必杀技，之后形成连击。个人推荐看到最终 BOSS 一有举动就赶紧闪避，这个办法仅对最终 BOSS 的两招无效，一招是太慢，可以闪避后立刻推波打断；另一招则是略慢，闪避后正好挨打。虽然此技不是完美对策，但可以应对绝大部分情况，只要最终 BOSS 少放那个略慢的招，赢的机会还是很大的。不过总的来说还是要靠玩家的身体反应，这个成就也许会卡你半个小时到一个钟头，但终究不难。

Best of the best 50点

成就说明 赢得一场锦标赛。

成就拿法 只要建立一场 4 人参加的 TOURNAMENT 并胜出即可，同样是一人分饰即可，无需在线。注意你想拿成就的战士一定要在第一场战斗的第一顺位出场，如果不是就请退出重建。

Here I Am 25点

成就说明 赢得一场 RANKED MATCH。

成就拿法 本作惟一的在线成就，难度全无，但需要有一名好友通过 Xbox LIVE 帮你。

No More Secrets 100点

成就说明 使用过全部必杀技。

成就拿法 该成就要求玩家使用过全部强化装甲的全部必杀技，为保险起见建议玩家一定要确认命中。每件强化装甲都有 3 种必杀技，这个步骤可以在通关时顺手完成，不过刺客信条装需要战胜最终 BOSS 才能获得。

Modernist 200点

成就说明 升至最高等级。

成就拿法 这个成就没有难度，但比较花时间。升至满级需要不少经验值，虽然对战或打 CPU 均可，但耗时很久。个人推荐是打故事模式最后几关，这些关卡可以提供上千的经验值。至于打哪个对手可以由玩家根据自己的情况来确定，顺利的话每场战斗不到 3 分钟就能解决。反复数十次之后即升到最高等级，全成就达成！



文 BrainlessCat

以外星生物来祭我们的成就大旗！

黑暗地带 51区	Midway Games		主视角射击
X360	BlackSite: Area 51		美版
	2007年12月12日	1~10人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

玩家在游戏中所扮演的是三角洲特种部队 Echo 小队队长 Pierce，在深入伊拉克执行任务时发现所谓的大规模杀伤性武器竟然是外星科技，故事的主线也由此拉开。作为 X360 上比较早期的游戏，剧情、画面（虚幻引擎）、操作（COD 类）以及射击手感方面还算中规中矩，几个外星生物 BOSS 做得也有模有样，对于一款二线 FPS 游戏来说本作的整体素质足够合格了，喜欢 FPS 的玩家有机会不妨尝试一下。游戏的故事流程很短，单机部分的成就 8 个小时左右就可以拿全，全成就的压力来自于线上成就。17 个联机成就乍看之下很多，但如果能找到 3 个志同道合的朋友一起联机的话四五个小时也能搞定全部的线上成就。

成就数量	1000 点 /44 个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	425 点 /17 个
全成就所需时间	12 小时左右
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	无
有无成就 BUG	有（可补救）
特殊要求	无

第一步：最低难度通关与收集档案

游戏一共分为六个章节，在最低难度下通关大概需要 5 个小时左右。游戏中的一些操作，比如开门、安装 C4、操控设备等是限定队友完成的，使用 RB 可以下达命令。简单难度的战斗部分不会遇到困难，反而是驾驶载具的时候容易迷路，在高速公路上注意跟随地上的双黄线行驶，遇到死路时注意观察道路两侧是否出现斜坡，如果没有斜坡则说明该区域强制玩家下车。

注：游戏没有跑步的设定，只能通过左摇杆移动。

最低难度通关会获得以下成就：

Completed Episode 1 10点
成就说明 完成剧情 1：Iraq。

Completed Episode 2 10点
成就说明 完成剧情 2：Quarantine。

Completed Episode 3 10点
成就说明 完成剧情 3：Rachel。



Completed Episode 4 10点
成就说明 完成剧情 4：Counter Insurgency。

Completed Episode 5 10点
成就说明 完成剧情 5：Topside。

Completed Episode 6 10点
成就说明 已完成剧情 6：Wrecked。

Threat Level Yellow 25点
成就说明 以简单难度完成游戏。

The Downward Spore 10点
成就说明 干掉一个 Spore Tower。

成就拿法 在剧情 3 中会遇到外星母体 Spore Tower，母体本身不具备攻击能力，但每隔数秒钟会释放出数量不等的 Octopus Dog。击败 Spore Tower 后有一定几率会出现不解锁成就的情况，补救方法是在下一次战斗中专注攻击母体，把 Octopus Dog 留给队友攻击即可。

I said Drop and Roll! 10点
成就说明 干掉一只 Fire Brute。

成就拿法 在剧情 5 的最后一章会遇到 Fire Brute，玩家需要拾取地图上的反坦克发射器才能对其进行有效的伤害，如果击败后出现未解锁成就的情况请参照 The Downward Spore 的补救办法。

在完成最低难度的过程中还可以顺便解锁以下成就：

Long distance charges may apply 10点
成就说明 在剧情战役中使用狙击枪干掉 5 名敌人。

成就拿法 游戏一开始就可以立刻通过切换武器装备上狙击枪，干掉 5 名敌人后解锁。另外狙击枪的瞄准镜效果，全力压下 RT 是四倍放大，半压 RT 是两倍放大。

Magic Bullets 10点
成就说明 在剧情战役中使用 M4 干掉 10 名敌人。

成就拿法 和狙击一样，剧情 1 的默认装备就是 M4，但是成就的原始说明稍有问题，需要在不重新装弹的情况下杀死 10 名敌人才能解锁，如果发现子弹不够用，使用近战击倒敌人也算作完成。



Small but mighty 10点
成就说明 在剧情战役中使用手枪完成 10 次爆头。

成就拿法 可以使用手枪后不必急于进行爆头，当遇到 Octopus Dog 的时候掏出手枪爆掉它们硕大的狗头吧！如果找不到合适的地点可以在剧情 4 的第四章进行，Spore Tower 会一次释放出三只 Octopus Dog。

Meatseeker 10点
成就说明 在剧情战役中使用反坦克发射器（Antitank Launcher）的锁定攻击杀死 10 名敌人。

成就拿法 锁定攻击的方式是装备反坦克发射器后按住 LT，当屏幕中央出现 TARGET LOCKED 的红色字样再开火。如果进行到剧情 5 的最后一章时还没解锁，可以通过攻击无限刷出的 Octopus Dog 来完成该成就。先从地图右侧的楼梯跳至顶棚处拿到火箭筒，再利用顶棚下无限弹药箱进行补给。



Geometry Kills 10点

成就说明 在剧情战役中使用蓄力霰弹枪（Scatter Gun）的反弹攻击干掉5名敌人。

成就拿法 Scatter Gun是可以蓄力的散弹枪，蓄力后对着地面攻击会对附近的敌人产生反弹伤害。找不到好的地点仍然可以在剧情5的最后一章进行，进门后的地面上就可以拾取Scatter Gun。

Dodge This! 10点

成就说明 在剧情战役中使用电浆枪（Plasma Rifle）的爆炸攻击杀死10名敌人。

成就拿法 在剧情5的Oversight章节中杀死屋顶上的敌人后可拾取电浆枪，电浆枪的攻击本身就具有爆炸性，先利用正常攻击方式杀死10名敌人，如果成就没有解锁就按住RT发射电浆子弹，当光束快要接近敌人时松开RT光束就会提前爆炸，利用这种方法一定能解锁成就。

Beware! Octopus Dog! 10点

成就说明 在剧情战役中使用近战攻击干掉25只Octopus Dog。

Professional Motivator 20点

成就说明 在剧情战役中使团队士气达到振作20次。

成就拿法 团队士气（Squad Morale）会在屏幕左侧出现，士气分为低迷（Low）和振作（High）。光是躲在一边看队友浴血奋战是不会达到振作的，玩家需要在战斗中主动攻击，积极指挥小队来提升士气。

Rapture 20点

成就说明 在剧情战役中干掉250名Reborn。

成就拿法 通关一遍基本不会错过这个成就，Reborn是外星士兵，生物并不属于Reborn。即使错过了，在完成高难度剧情或是刷武器成就的过程中也会解锁。

Researcher 10点

成就说明 收集1份档案。



Hunter 20点

成就说明 收集25份档案。

Investigator 50点

成就说明 收集全部档案。

成就拿法 参照光盘中的视频。玩家必须先要完整的通关一次才能在游戏的主菜单中查询档案的收集情况。剧情6的档案出现顺序和查询菜单中的并不一致，视频中42~48的编号分别对应查询菜单的42、46、47、48、43、45、44。需要注意的是档案并不会在收集后彻底消失，重新进行游戏时还会再次遇到。

第二步 完成高难度剧情

高难度实际上并未提升多少，而且只需完成每个剧情最后一章就算打过了对应难度下的这一关。难度成就并不向下兼容，玩家要分别通关Medium和Hard才能解锁这两个成就。

Threat Level Orange 35点

成就说明 在中等难度下完成游戏。

成就拿法 参照Threat Level Red。

Threat Level Red 50点

成就说明 在困难难度下完成游戏。

成就拿法 这里有三章需要稍作提示，剧情3的最后一章：使用狙击枪可以较快地击落直升飞机，用M4的话战斗会旷日持久，在二楼的房间内可以补充弹药。剧情5的最后一章：在高难度下一不小心还是很容易被Fire Brute的光束秒杀的，而在右侧监控室的顶层有一个绝佳地点可以轻松打败BOSS。游戏开始后驾驶悍马快速行驶至右侧监控室的楼下，（在同一侧的矮墙后站着一名士兵，在他身旁可以拾到一枚火箭筒以备不时只需），爬到最顶层后可以在屋内找到火箭筒，之后从监控室的窗户跳出来向后走到尽头（在尽头可以看到楼梯口），这个角度不但可以躲过Fire Brute的攻击，还可以完美的锁定到它的软肋，只需两发锁定攻击便可击败Fire Brute（一定要锁定攻击才行），在瞄准的过程中要注意及时干掉前来捣乱的自爆虫。

剧情6的最后一章：战斗的初期同之前一样，先分别摧毁中央平台上发出绿色出光束的能量点（消灭掉前两个能量点后需要在圆形道路中逆时针前进，切换到新的角度攻击其它四处能量点，注意躲避道路中的光束，否则瞬间被秒杀），当毁掉最后两处能量点后不要去中央平台上与Somer（前队友，最终boss）战斗。根据他所处的位置可以选择退到身后的斜坡或是前方的橙色光束斜坡，在这两处都可以找到一个Somer攻击不到玩家而玩家恰好可以攻击到Somer头部的位置，找准位置后进行点射攻击可以更有效的对BOSS造成伤害。建议在第一遍的简单难度下就尝试这种方法，以便为高难度通关做好准备。

Master Delegato 20点

成就说明 通过小队合作完成250次Focus Fire Kill。

成就拿法 虽然成就不属于高难度限定，但是进行到此时一般不会解锁。瞄准敌人后按下RB可以进行报点，队友会集中攻击带有红色标记的敌人，杀死敌人后就会得到Focus Fire Kill，游戏过程可以多利用报点进行攻击，但不必因此过多的耽误时间。最好的解锁地点是在剧情4的Transfer of Authority章节，队友操作的机枪台可以轻松干掉无限刷新的Octopus Dog。

第三步 武器成就

Going for the Gusto! 25点

成就说明 使用每种武器分别杀死100名敌人。

成就拿法 参照Look upon my works and despair!

The instrument of your doom! 50点

成就说明 使用每种武器分别杀死200名敌人。

成就拿法 参照Look upon my works and despair!



Look upon my works and despair! 100点

成就说明 使用每种武器分别杀死400名敌人。

成就拿法 需要用M4步枪、手枪、狙击枪、反坦克发射器、蓄力霰弹枪、电浆枪六种武器分别干掉400名敌人。由于游戏未提供武器杀敌数的查询选项，所以需要利用这三个成就来估算杀敌数。

在完成所有难度的剧情后，M4的杀敌数应该在300以上甚至已经超过了400，其他武器依据不同的使用习惯可能在10到100左右。先挑选一把自己在游戏中最不常用的武器来刷杀敌数，笔者首先选择了电浆枪（下文会给出不同武器的刷敌地点），之后又分别刷了反坦克发射器、蓄力霰弹枪、狙击枪。当笔者在刷狙击枪的过程中解锁了每种武器分别杀死100人的成就，这就说明了尚未刷到的武器（M4和手枪）至少也达到了100人的要求，接下来可以再按照之前的武器顺序（电浆→反坦克发射器→蓄力霰弹枪→狙击枪）刷到200人，当200杀敌数的成就解锁后，再如此循环刷到400，如果当这四种武器达到400人时还未解锁成就，就说明手枪和M4其中一个或者全部都还未达到400杀敌数，最后再刷完这两种武器即可完成武器相关的内容了。

电浆枪和狙击枪的刷敌地点：读取剧情5的Oversight章节，先使用手枪干掉地面上的4名敌人以及屋顶上的2名敌人，如果想刷电浆枪的话可以捡起屋顶敌人掉下的武器，而前方木材旁可以拿到狙击枪。一路上不要切换武器，子弹可以在途中的房间补充到，当直升飞机准备降落时使用手雷自杀（按住LB）即可重新开始。每一轮会拿到6个手枪杀敌数以及20左右的电浆枪或狙击枪杀敌数，要说明的是虽然是简单难度，但是如果玩家在没记住敌人刷新地点的情况下横冲直撞还是会挂掉的，前两三次可以先



放慢前进速度，了解一下敌人的分布情况。(该地点也可以作为 M4 和手枪的刷地地点)

反坦克发射器和蓄力霰弹枪的刷敌地点：读取剧情 5 的 Catastrophic Success 章节，在右侧的顶棚上可以拿到发射器，顶棚下则有无限弹提供补充。最佳的刷敌地点是站在子弹箱前方靠近悍马的位置，这里既能通过锁定攻击一次消灭 2 只 Octopus Dog 又能随时补充弹药。蓄力散弹枪可以在入口处拾取，玩家站在 Spore Tower 身前等待刷新即可，如果子弹数量不够用的话直接使用近战攻击同样会算作该武器的杀敌数。

第四步 在线成就

本作的在线成就大部分都要求在等级比赛(RANKED MATCH)中进行，最低要求 4 人开局，找几个朋友一起来吧！值得一提的是笔者本身是网通，和电信的朋友联机时不仅不掉线，而且还不怎么卡，真是神了。值得一提的是本作还有两个感染成就，不过国内有这两个感染成就的人并不少，不用担心。

Home Field Advantage 10点

成就说明 主持一场线上对抗比赛(任意模式)。

成就拿法 在 Versus 中的 Ranked Match(最少 4 人)或者 Player Match(最少 2 人)都能解锁，主持(Host)任意一种模式后成就在比赛开始时立刻解锁。

Boot Camp 10点

成就说明 进行线上对战比赛。

成就拿法 同 Home Field Advantage 一样，两种模式下都可以解锁。

I Fear The Reaper 10点

成就说明 完成一场 Deathmatch 的等级比赛。

We Fear The Reaper 10点

成就说明 完成一场 Team Deathmatch 的等级比赛。

Probed 10点

成就说明 完成一场 Abduction 的等级比赛。

...And Justice For All 10点

成就说明 完成一场 Capture The Flag 的等级比赛。

Around The Block 10点

成就说明 完成所有类型的线上等级比赛。

成就拿法 分别完成一场 Deathmatch、Team Deathmatch、Abduction、Capture The Flag 等级比赛。

King Of The Block 25点

成就说明 赢得所有类型的线上等级比赛。

成就拿法 分别赢得一场 Deathmatch、Team Deathmatch、Abduction、Capture The Flag 等级比赛。这四种模式都至少需要 4 个人才能开始游戏，Deathmatch 和 Team Deathmatch 都是比较常见的对战模式不用多说，而 Abduction 类似于一种生存模式，游戏中有一名玩家扮演外星人(Reborn)，其他几名玩家作为人类出现。每当一名人类被外人星干掉后便会成为外星人，而外星人会无限复活。当所有人类变成外星人后该回合结束，在游戏过程中率先拿到 50 分的玩家获得胜利。完成比赛的最快方法是，让需要获胜的玩家成为惟一幸存的人类，然后不停的去杀外星人(每个 2 分)累计到 50 分即可。CTF 模式参照 Vae Victus 成就的取得方法。

Flag Feeler 10点

成就说明 夺回 1 面旗帜。

Flag Stealer 25点

成就说明 夺回 25 面旗帜。

Flag Dealer 50点

成就说明 夺回 50 面旗帜。

成就拿法 参照 Vae Victus 或者在 Player Match 中完成。

Always Remember Your First 10点

成就说明 赢得 1 场等级比赛。

Spoils of War 30点

成就说明 赢得 25 场等级比赛。

Vae Victus 55点

成就说明 赢得 50 场等级比赛。

成就拿法 夺旗(CTF)是等级比赛中用时最短的模式，建议在距离最短的 Roughneck 地图完成。从地图中两座山谷的中间走过去会可以看到敌方的旗子，靠近旗子后会自动拾取，之后把旗子送回出生点的本方旗子处即可取得 1 分，与此同时另一名队友站在敌方旗子处等待刷新即可；护送第一面旗子的玩家在得分后需要返回等待刷新拿取获胜所需的最后一面旗子(3 分完成比赛)，每场比赛用时不超过 3 分钟。



The Skulls Of The Vanquished 50点

成就说明 进行线上对抗时在不被杀死的情况下获得 20 次杀敌数。

成就拿法 在 Ranked Match 或 Player Match 中都可以解锁，建议在 Deathmatch 中解锁，获得 20 次杀敌数后解锁成就。

Exposed 49点

成就说明 与病毒携带者一同进行一场线上对抗比赛。

成就拿法 该成就属于感染型成就，需要同一名已经获得该成就的玩家进行一场比赛，Ranked Match 和 Player Match 均可，开场之后立刻就能解除。



Blacksite Virus Carrier 51点

成就说明 在一场有病毒携带者出现的等级比赛中获得第一名。

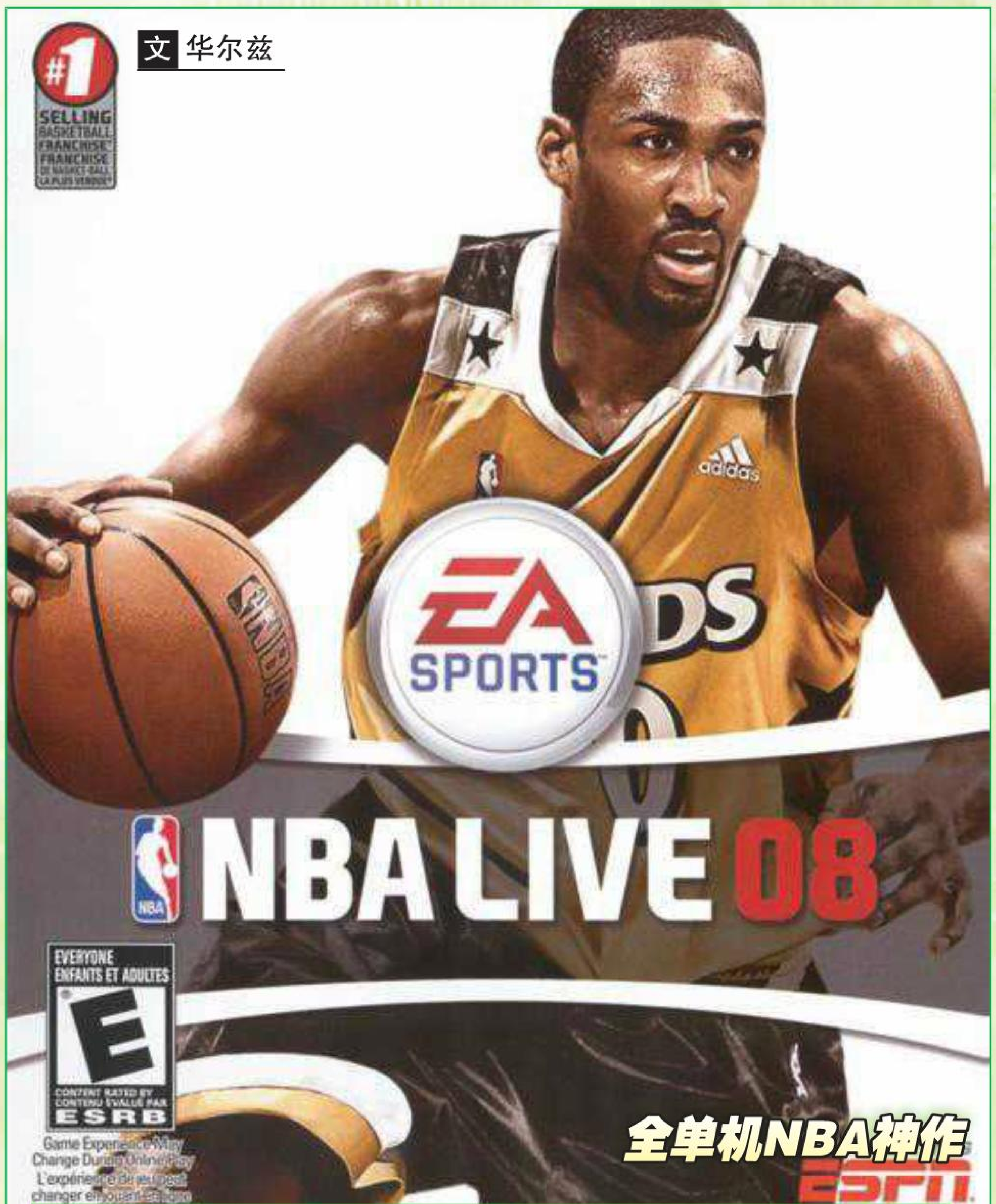
成就拿法 获得 Exposed 成就后在等级比赛的任意模式中取得一名即可解锁，最简单的方法是在等级比赛的夺旗过程夺取至少 2 面旗子。

注：虽然成就中的各种数据要求是用"more than"来描述的，但成就一般都会在达到整位数的时候解锁，有一定几率出现提前解锁或者延迟几场解锁的现象，均属正常。在完成线上成就的过程中会遇到报错从而无法进入房间的情况，如果多次尝试后仍然不能加入游戏的话建议更换玩家主持比赛，报错情况可能会有所改善。



卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织

文 华尔兹



NBA Live 08	EA	体育
X360	NBA Live 08	美版
	2007年10月2日	1~10人	59.99美元
	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄

《NBA LIVE 08》绝对是目前最好拿成就的一个“《NBA LIVE》系列”游戏之一，之所以说“目前”，最主要的原因是其他几款《NBA LIVE》游戏除了《NBA LIVE 10》外，EA的服务器已经全部停止运作，在线成就一个都拿不到。而本作没有一个在线成就，更优势的一点在于本作有中文版，任何时候玩家只要想拿就能拿齐。



全成就指南

和《NBA 2K》系列”一样，本作中大多数成就都能通过修改比赛中的游戏性和时间来获得成就。一般情况下将我方所有能力改最高，CPU所有能力改最低，时间改成12分钟一节即可。最快的方法如下。

第一场比赛我方用步行者（Pacers）对抗对方的太阳（Sun），这场比赛用任意球员上来先奔着100分去，过程中试着连续投进5个三分球，最好有一个玩家喂球，刷助攻。到后期看哪位球员的篮板数高就用他刷4双数据，顺便解掉抢断的那个成就。之后将两名球员得分超过30，连带刷满30个助攻。最后打完比赛，这样大部分成就在一场比赛中全解了。

接着再打一场比赛，用作弊的方法解掉封盖相关成就，接着专心抢56个篮板，方法在下面会有详细说明。

完成后再打任意比赛，将时间改成2分钟，不投任何3分球，比分领先，最后让对方故意犯规上10次罚球线，拿到罚球命中100%和不投3分赢比赛的成就。

最后去三分球大赛和扣篮大赛把4个成就拿了，再挑战王朝模式10次总冠军，过程中可以在季后赛手动打几场2分钟的比赛答答题，把连续答对3个问题的成就解了，10个赛季冠军后1000点成就入手，大功告成。

成就数量	1000点/26个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	4小时
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	无
有无成就BUG	有（可补救）
特殊要求	无

28 pts in 3Pt Contest 30点

成就说明 在三分球大赛中拿到28分

成就拿法 选择进入全明星比赛中的三分球大赛模式，满分30分要拿28分也就是说只能投丢2个普通球或者一个花球（MONEY BALL）。难度建议调成简单，人物使用默认的Kapono即可。出手的位置大约控制在球员起跳到最高点再出手，保持节奏便可拿到。

3's in the practice arena 30点

成就说明 再训练场连续投进5个三分球

成就拿法 在开始菜单前会进入球场练习模式，在这个模式下三分线外连续投进5个便可解除，建议用KOBE。

Assists individual record 50点

成就说明 在一场与电脑的比赛中，我方一名球员完成助攻31次。

成就拿法 所谓助攻就是将球传给任意球员得分，传球的则为助攻者，通过调整游戏性中的命中率来实现无任何难度。

Jellyfishing 20点

成就说明 在一场与电脑的比赛中，我方团队完成15个封盖。

成就拿法 有作弊方法，具体见下面。

Blocks individual record 50点

成就说明 在一场与电脑的比赛中，我方一名球员完成18个封盖。

成就拿法 所谓封盖就是对手投篮时我方按Y键将球盖下来，完成这个有点难度，不过不要紧，这里提供秘籍一条：玩家开双手柄，然后任意比赛任意队，欲解成就的玩家使用1P，1P使用任意球员盖掉2P 18个球（两人站在三分线外喊1、2、3同时分别按封盖键和投篮键即可）。完成后2P将手柄电池拔出（或者将连线拔掉），此时1P继续，进比赛后调出菜单选择退出→重新开始比赛，这样1P便可解掉这个成就。

Defensive Rebounds galore 30点

成就说明 在一场与电脑的比赛中，我方全队获得30个防守篮板。

成就拿法 这个只要将时间调到最大，一般都可以解了，实在不行就去游戏性中将对手的命中率改成最低。

Double Double 30点

成就说明 在一场与电脑的比赛中，我方一名球员获得两双。

成就拿法 得分、助攻、抢断、封盖、篮板任意两个数据上两位数即可。

Triple Double 40点

成就说明 在一场与电脑的比赛中，我方一名球员获得三双。

Quadruple Double 50点

成就说明 在一场与电脑的比赛中，我方一名球员获得4双。

成就拿法 可和上面成就一起解，非常快，以篮板最多的球员开始，得分、助攻、抢断只要通过调整游戏性即可找到，剩下的将篮板补齐即可。

Dream Lineup in Dynasty 40点

成就说明 有三名球员在王朝模式中数据达到90以上

成就拿法 这个简单，开始王朝模式前，先去MY NBA LIVE中把4、5个能力在90以上的球员，转会到你王朝模式中要用的队伍，这样开始赛季后使用当年的阵容，你的队中全是数据90以上的人，模拟完一个赛季后成就自然就解了。

Hot shooting streak 30点

成就说明 在一场与电脑的比赛中，我方一名球员连续投进5个三分球。

成就拿法 这个即便修改了数据还是有点难度的，要对投篮出手位置有点把握，最好面前别站防守队员，用KOBE应该问题不大。

Offensive Rebounds galore 30点

成就说明 在一场与电脑的比赛中，我方全队获得20个进攻篮板。

成就拿法 方法和抓防守篮板差不多，第一调时间，第二调游戏性，可以和50多个篮板那个一起解，最好手动抓篮板。

Rebounds individual record 50点

成就说明 在一场与电脑的比赛中，我方一名球员获得56个篮板。

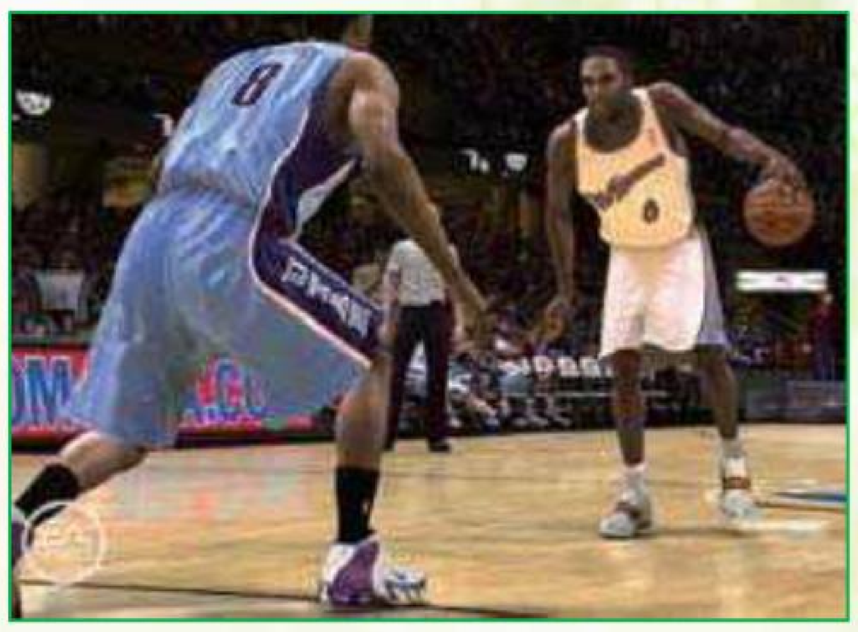
成就拿法 抓56个篮板有点难度，游戏提倡手动抓篮板，玩家可在游戏性调整中将敌我双方的命中率一律改为最低，专心抓篮板，敌方的篮板能力要改为最低，我方则最高，最好还能将对方阵容调整一下，对方全是后卫身高就好办了。推荐使用奥

尼尔，投完球手控奥尼尔按 Y 抓即可，成功率还是很高的，运气好连续抓十几个进攻篮板也不是问题。

Score a 50 in Slam Dunk Contest 50点

成就说明 扣篮大赛中获得满分 50 分

成就拿法 全明星赛中的扣篮大赛，建议玩家先去练习模式练一下。用 LBJ，就用一招 LT+RT 再按住 B 即可出翻滚起跳，最后再用 B 完成灌篮即可，这招只要稍微练习一下即可，关键要算好出招的地点，大概是正对篮筐三分线附近。练好后进扣篮大赛，比赛前把规则改为一场定胜负，只要完成这个灌篮便可铁定获得 50 分，另外建议吧难度改为 Superstar，这样完成后连带 “Superstar Slam Dunk Champion” 这个成就也解了。



Scoring individual record 50点

成就说明 在一场与电脑的比赛中，我方一名球员获得 101 分。

成就拿法 将我方游戏性的命中率改最高即可。

Shoot 100% Free Throws 30点

成就说明 在一场与电脑的比赛中，我方球队发球命中率达到 100%（最少罚十个球）。

成就拿法 选两分钟一场的比赛即可，然后以领先的优势将比赛带到最后 24 秒，这样电脑会不停对你使用犯规战术让你站上罚球线，玩家只要保证罚球的玩家有足够命中率即可（建议将罚球不好的大个儿球员都换下去）。



Steals individual record 50点

成就说明 在一场与电脑的比赛中，我方一名球员获得 12 个抢断。

成就拿法 修改游戏性将抢断改成最大，最好能把犯规关掉这样就无压力了，最好能和 4 双一起解了。

Superstar 3PT Champion 30点

成就说明 选择 Superstar 难度下赢得三分球大赛冠军

成就拿法 难度对于对手的强弱没有本质区别，主要在于要求玩家的出手时机较为苛刻。建议将对手都改成 3 分球最烂的球员，这样即便拿个 20 分也有几率拿到冠军。



Superstar Slam Dunk Champion 30点

成就说明 可以和 “Score a 50 in Slam Dunk Contest” 一起解，方法也一样。

The underdog 40点

成就说明 在一场与电脑的比赛中，我方用一支 NBA 弱队，打赢一支 NBA 强队

成就拿法 选两分钟比赛，我方选择步行者，对方选太阳即可。

Trivia King 30点

成就说明 一次读盘中答对三个问题

成就拿法 不少问题难度还是挺高的，如果能答对一半几乎也是个 NBA 博士了。这里实在不行只好靠蒙，平时比赛前读盘玩家只有 4 次机会，几率很小。建议玩家打王朝模式中的比赛，这个模式比赛前读盘要久一点，大概有 6 个问题的时间，6 个问题能蒙对 3 个即可。

Two 30's 30点

成就说明 在一场与电脑的比赛中，玩家队中有两位球员得分超 30 分。

Win 10 Dynasty championships 60点

成就说明 在 25 年内连续获得 10 个 NBA 总冠军头衔

成就拿法 这个比较花时间，不过也有快速的办法，先将队伍换成数据 90 以上的球员（最好年轻一点，比如魔术的 Dwight Howard、超音速的 Kevin Durant），之后进赛季把什么中途介入之类的选项全部关掉，不要影响时间。进赛季后比赛全部模拟掉，除了转会外其他自动，有球队提出交易一律不接受。这样模拟一个赛季后铁定进季后赛，这里存个档，把自动存档关掉，季后赛也用模拟的方法，输了就调存档重来，直到拿到冠军为止。赛季完后别忘了和球员续约，有人提议你去别的球队执教千万别接受。这样连续打 10 个赛季即可。

Best regular season record 40点

成就说明 在王朝模式中完成一个最好的赛季

成就拿法 方法同上

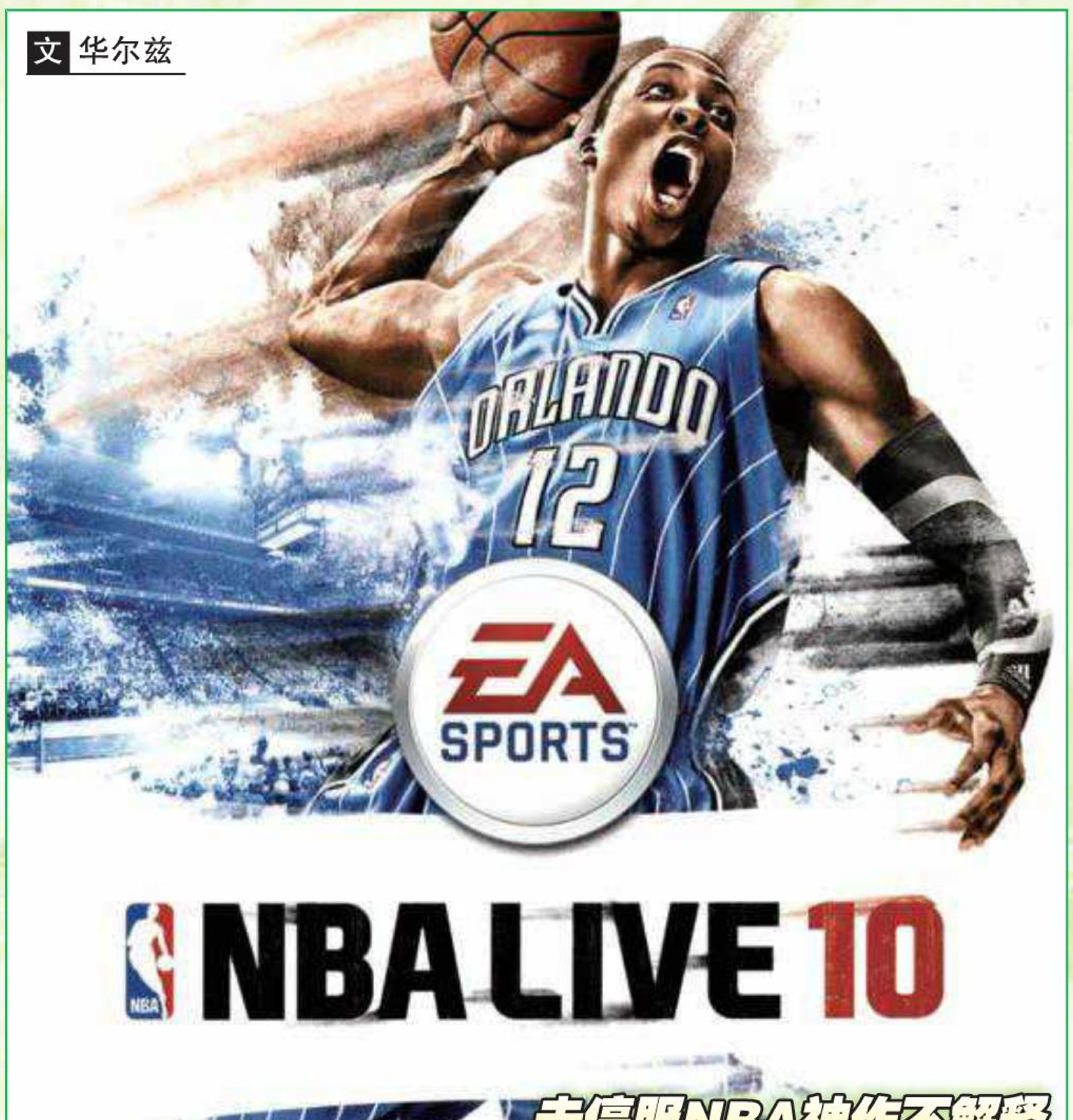
Win a Dynasty championship 40点

成就说明 获得一个王朝模式冠军

Win it Inside 40点

成就说明 在一场与电脑的比赛中，不投进一个三分球赢得比赛。

成就拿法 打两分钟的比赛，不投三分即可，和白送一样。



文 华尔兹

未停服NBA神作不解释

NBA Live 10	EA	体育
X360 NBA Live 10		美版
2009年10月6日	1~10人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

《NBA LIVE 10》目前还没有停服，如果不算在线成就的话，好拿程度在《LIVE 08》之上，不过由于目前玩本作的人不多，其中两个在线 “adidas LIVE Run” 相关成就最少需要 4 个玩家一同参与，所以还是有些麻烦的。

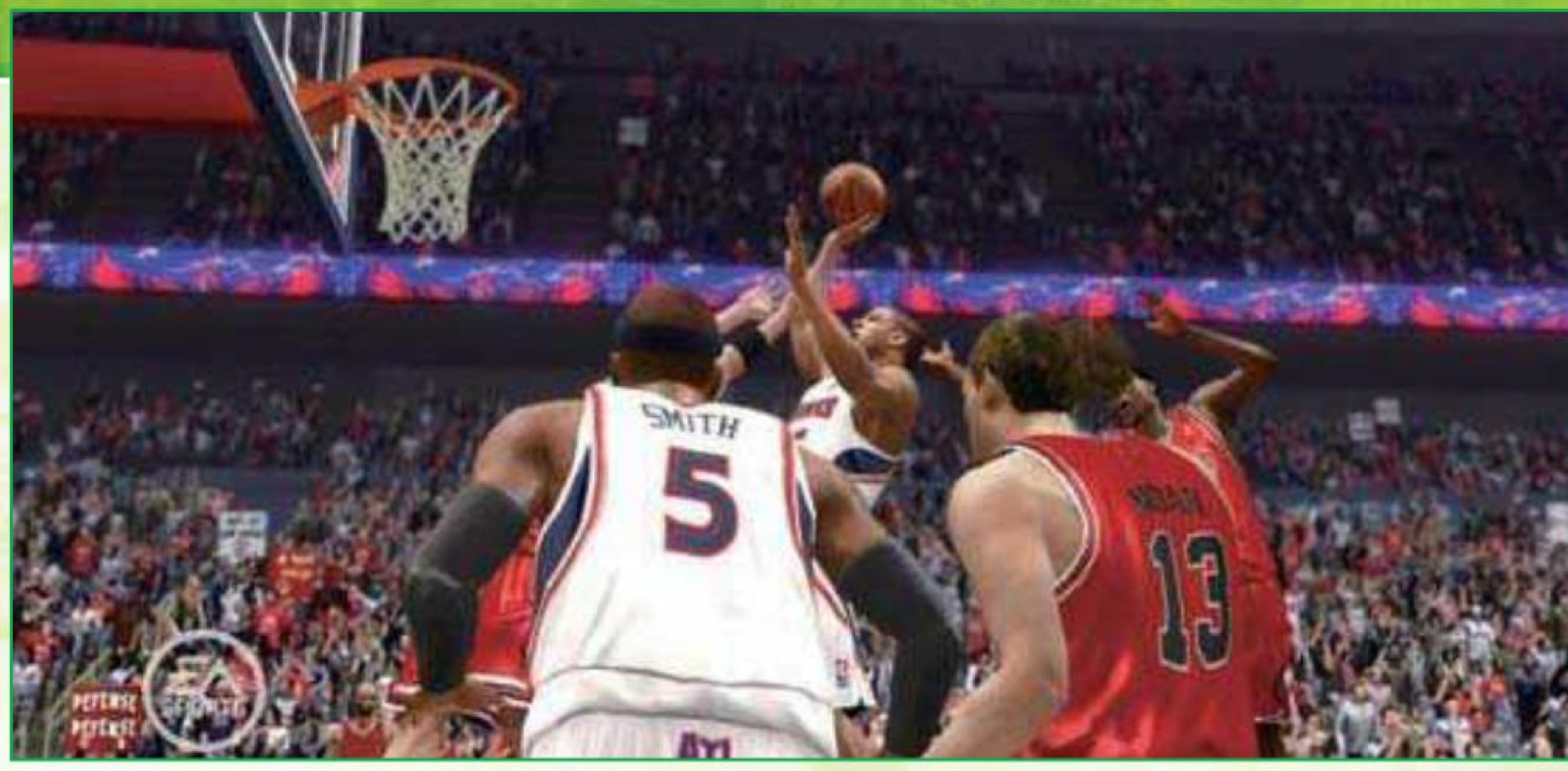
游戏一如既往地可在 settings 中更改游戏数值，一般将 CPU 数值调最小，USE 数值调最大即可，再将比赛时间改为 12 分钟，难度调最低，规则全关掉也不会影响成就的获得。

全成就指南

全成就推荐流程具体如下：

首先去拿 KOBE 对猛龙的那场 81 分，由于需要 81 分，离 100 分也不远了，一次过程中基本上什么三双、三分球、助攻、扣篮相关的成就都可以一次全解。接着就是游戏中难度最高的盖帽和抢断十个，具体方法可以见下面。拿到后就没什么难度了，把该补的得分成就都拿满，WADE 的几个成就控制好的话可以一起解掉，不行就分两次解。双加时绝杀可以和加时赢比赛赢电脑的成就一起解。剩下的例如用什么球衣赢比赛，赢高难度电脑的比赛调 2 分钟即可。余下的就是网战成就了，最好有人对刷，用下面的方法 15 场比赛大概是 50 多分钟。

成就数量	1000 点 /33 个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	7 个 /160 点
全成就所需时间	4~5 小时
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	无
有无成就 BUG	无
特殊要求	无



Jellyfishing 20点

成就说明 在一场与 CPU 的比赛中，加时赛中赢得胜利。

David and Goliath 15点

成就说明 在 Superstar 难度下，选择国王队（Kings）战胜 CPU 使用的湖人队（Lakers）。

The Grinder 60点

成就说明 游 玩 15 场 ranked matches 模式。

成就拿法 游 戏 目 前 ranked matches 还可以搜到人，玩家可以在第一节比赛还剩下 2 分钟的时候选择退出，这样便算完成了一场。如果有人对刷的话大概 50 多分钟可以刷完。

Stilt 100 100点

成就说明 在一场与 CPU 的比赛中，使用任一球员拿下 100 分。

From Downtown Rookie 5点

成就说明 在一场与 CPU 的比赛中，投入一颗三分球。

Come Fly with Me 5点

成就说明 在一场与 CPU 的比赛中，第一次扣篮（RT+X）。

Luck of the Irish 5点

成就说明 穿着 St. Patrick's Day 球衣赢得一场与 CPU 的比赛。

成就拿法 选择尼克斯队（Knicks），之后在选择球衣画面时切换。

Game Over In A Flash 50点

成就说明 在一场与 CPU 的比赛中，比赛第二个加时使用 WADE(HEAT) 投入最后的绝杀压哨球。

成就拿法 比赛调 2 分钟，利用调数据的方法进入加时无任何难度，玩家需要找准最后时机（大概 2—1.5 秒左右）出手，进球后时间结束，裁判看表后如果进球有效便可以解锁成就。

经验证，这个成就并非一定要第 2 个加时，第 3、第 4、哪怕第 5 个加时最后投入都是可以的，所以玩家大可晚点出手，万一不算还可以下个加时再试，不然提前投了可是要整局重来的。

Kobe's 81 75点

成就说明 在 一 场 与 CPU 的 比 赛 中， 使 用 Kobe Bryant 在 与 猛 龙（Raptors）的比赛中得到 81 分。

King James Loves New Jersey 50点

成就说明 在一场与 CPU 的比赛中，使用 LeBron James 在与网队（New Jersey Nets）的比赛中得到 50 分。

55 in NYC 55点

成就说明 在 一 场 与 CPU 的 比 赛 中， 使 用 Kobe Bryant 在与尼克斯（Knicks）的比赛中得到 55 分。

TP 11/05/08 50点

成就说明 在 一 场 与 CPU 的 比 赛 中， 使 用 Tony Parker 在与森林狼队(Minnesota)的比赛中得到 55 分。

Camby 12/17/08 45点

成就说明 在一场与 CPU 的比赛中，使 用 Marcus Camby 在 与 公 牛 队（BULL）的比赛中，拿到 27 个篮板。

成就拿法 比起《NBA LIVE 08》抢 50 多个篮板，这 27 个几乎和玩似的，玩家需要在数据调整中将敌我双方的所有投篮命中率都往最低里调，然后手控 Camby 抢即可，本作的前场篮板不像之前那么好抢，还是集中抢后场的吧。

D12 11/12/08 30

成就说明 在 一 场 与 CPU 的 比 赛 中， 使 用 Dwight Howard 在与雷霆（Oklahoma City）的比赛中，获得十个封盖。

成就拿法 10 个封盖有些难度的，除了游戏数据中将封盖值（blocks）改成最高外，最好把规则中的 3 秒也去掉，这样手控 Howard 在篮下等着，故意放防守的队员一步，等球传到对方手上就等着盖他。或者故意不抢篮板，对方抢到前场篮板后八成会第一时间出手，伺机盖他即可。10 个篮板有些难度，建议把时间改每节 12 分钟。

Broy 1/24/09 30点

成就说明 在 一 场 与 CPU 的 比 赛 中， 使 用 Brandon Roy 在 与 奇 才（Wizards）比赛中，获得 10 个抢断。

成就拿法 游戏中数一数二难的成就，即便数据中将抢断改满，也不容易掏到球，而且游戏最郁闷的一个设定是——假如 A 玩家将对方球掏掉，球掉下后被 B 玩家捡到，则抢断数据会算到 B 身上，这样一来往往搞得人非常郁闷。建议玩家在“MY NBA LIVE 10”中，将阵容名单里的奇才队球员全部换成其他队中数据在 60 以下的中锋 (C)，这样抢断会容易许多。

Flash 4/12/09 50点

成就说明 在一场与 CPU 的比赛中，使 用 Dwyane Wade 在 与 尼 克 斯（Knicks ）的比赛中获得 55 分。

Magical 35点

成就说明 在一场与 CPU 的比赛中获得三双数据。

成就拿法 助攻，得分，篮板三项数据在 10 以上即可。

Sharezees 10点

成就说明 上传一个 locker 数据。

成就拿法 选 择 XBOX LIVE > MY NBA LIVE 10 ONLINE> VIEW PLAYER HUB，之后按住 LT 选择 EA LOCKER，然后按住 RT 选择上 传 Rosters, Settings 和 Created Player 这三项数据，成功上传后解锁。

Check It Out 10点

成就说明 下载一个玩家 locker 数据

成就拿法 选 择 X B O X L I V E > L O B B Y > G A M E MODES>VERSUS lobby.这时需要一个有 locker数据的玩家进入这个房间，然后选择该玩家的名字选 View EA Locker，按住 RT选择 Rosters、Settings、Crated Player 任一，然后选择下载即可。注意该名玩家一定要有 locker数据，关于数据的创造详见上一条。

Online Win Streak 20点

成就说明 在 Ranked Matches 模式中获得 3 连胜。

Rookie Record 40点

成就说明 在一场与 CPU 的比赛中，使用任一新秀球员获得 58 分。

成就拿法 直接选游戏中的新秀队（rookie），使用格里芬拿 58 分即可。

Double-Double 25点

成就说明 在一场比赛中获得两双。

Champion 50点

成就说明 在王朝模式中获得冠军。

Highlight Maker 10点

成就说明 上传一个即时回放录像。

adidas LIVE Run Victory 10点

成就说明 赢 得 一 场 adidas LIVE Run 比赛的胜利。

成就拿法 adidas LIVE Run 比 赛中，首先需要一名玩家创建 (create) 一个团队 (squad), 之后另一个玩家根据名字来搜索该玩家的 squad，注意搜索的时候最好将“Friends Only”（仅限好友）的选项打开，搜到后两人都选 “PLAY adidas LIVE Run”，进房间 1 即可。之后再由第 3 个玩家建立一个 squad，第 4 个玩家去加入，这样两拨 squad 开始对搜，之后你们都懂的。

adidas LIVE Run MVP 40点

成就说明 在一场 adidas LIVE Run 比赛中获得全场最高分。

Timmy D 15点

成就说明 在一场与 CPU 的比赛中投入 5 个打板球。

成就拿法 游戏中使用部分球员在部分地点会做出投篮打板的动作，建议使用 Tony Parker 站在篮板侧面位置，后仰投篮即可。



Freestyle Pass 5点

成就说明 使用 freestyle 传球助攻一名球员。

成就拿法 按住 LT 配合右摇杆传球便会使用 freestyle 传球，达成助攻即可。

And 1 5点

成就说明 在一场与 CPU 的比赛中打入 2 加 1。

adidas Triple Block 20点

成就说明 任意与 CPU 比赛中，使用 Dwight Howard 获得 3 个封盖。



1992 Game 1 10点

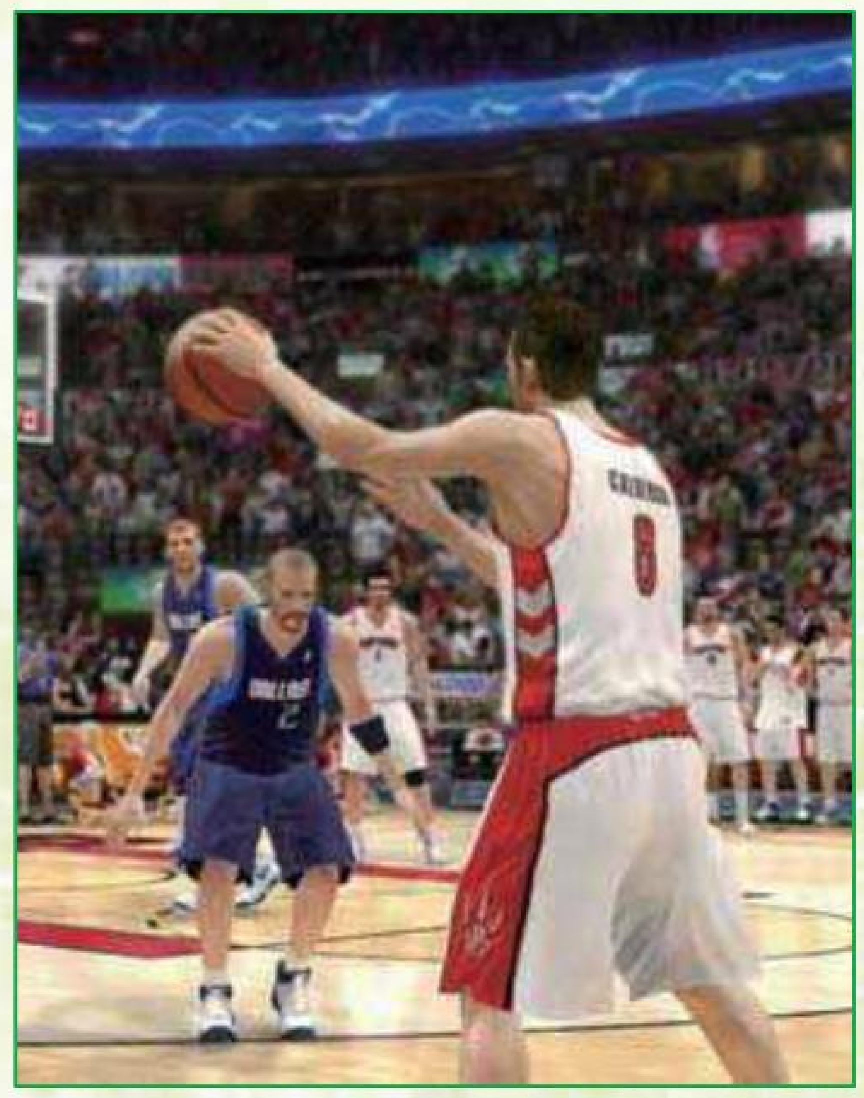
成就说明 任意与 CPU 的比赛中，任意球员投进 6 个三分球。

Sprite's Dynamic 10 30点

成就说明 任意与 CPU 比赛中，任意球员完成 10 次扣篮。

Connect with D-Wade 20点

成就说明 任意与 CPU 的比赛中，用 Dwyane Wade 投入 6 个三分球。



点石成金的DLC战术



文 纱迦

弹魂	5pb.	射击
X360 Bullet Soul		日版
2011年4月7日发售	1~2人	7350日元
无对应周边		

5pb. 的游戏向来在成就犯的心目中有着崇高的地位，因为个个都是神作。《弹魂》作为 5pb. 的弹幕游戏试水之作，难度毫不妥协，全成就难度极大，令不少成就犯顿感上当，于是称其为“魂弹”。不过 5pb. 破天荒地推出了两个 DLC，不仅化腐朽为神奇，而且将成就上限增加到了 1500 点。于是“魂弹”再次变成了“弹魂”。只要你稍有射击游戏基础，拿 1500 点毫无难度！



系统介绍

在开始介绍成就之前，有必要介绍一下本作的游戏系统，因为不少成就都需要用到。不过这种 2D 射击游戏自然不会有什么特别复杂的地方，就算文字不太好表达，只要各位联上 Xbox LIVE 看一下高分玩家的打法，自然就能胸有成竹。

基本操作

和很多射击游戏一样，本作主要有两种攻击方式，普通射击的正确名称为 CROSS SHOOT，而连续射击的正确名称为 WILD SHOOT。

简单地说，普通射击比较注重威力，但范围有限，同时发动时自机速度下降；连续射击的范围很广，速度不受影响，但威力下降。一般来说扫杂兵用连续射击，而对付强敌时用普通射击。

键位	性能
X/LB	普通射击
A/RB	连续射击
Y/B/LT/RT	保险

魂槽

魂槽是本作的得分系统，它会显示于画面左边，在魂槽上面会有一个数字表示倍率。简单地说，击破敌人就能令魂槽增加，每加满一次，倍率就会加 1，这代表得分也会多 1 倍。魂槽最高为 99 倍，损命时魂槽不会下降，但接关时会归零。

魂槽的增加是本作得分的重点，它遵循两条原则：一、位置越靠近画面上方，魂槽增加得越多；二、击破敌人时距离敌人越近，魂槽增加得越多。因此要想快速积攒魂槽，你需要尽量保持在画面上部作战。

自动保险

在选人画面时按 Y 键可以开启自动保险功能，此功能的效果是受到自动攻击时自动使用一个保险。不用说，这是一个极为贴心的设定，对于患得患失的玩家来说尤其好用。但自动保险也有弊端，首先是对于撞击致死无效，其次是开启自动保险后魂槽的增加速度会下降。

评价

本作过关后会有评价出现，一共分为 4 个级别，最高为番长，之后是金银铜。影响评价的因素很多，包括过关时间、损命数、获得 BONUS 数、魂槽倍率等等。注意分数和评价没有任何关系。

另外，在不同的模式中以及购买了 DLC 后，评价的算法也会有一些偏差。



BONUS

这是本作的一大重点。简单地说，BONUS 是对玩家在关卡中完成特定条件后的奖励，它除了关系到分数外，还直接影响过关评价。达成 BONUS 的瞬间，画面上会出现获得的字样，并有多种分类，下面介绍一下 BONUS 的基本种类，如果光看文字不能明白的话，可以从排行榜上下载高手的视频攻略来了解。

1. 破坏隐藏物体。如第 2 关的乙字方块。此类物体一般需要提前射击其位置才会令其出现，之后才能破坏。

2. 破坏建筑物。一般来说都是击破活动平台的螺丝之类的，让平台掉下去之后即可获得。

3. 消灭排成特殊阵形的敌人。这

种 BONUS 需要等敌人排好队型后才能开火。

4. 某一类敌人全部消灭。此类 BONUS 只会要求玩家消灭数秒钟之内出现的敌人，不会 BT 到要求玩家在整个关卡的某个敌人全部消灭。

5. 在敌人开火前将其击毙。一般出现在后面的关卡，如第 4 关开始时跳跃过来的战舰，需要玩家提前算好位置以普通射击将其消灭。

6. 破坏大型敌人或 BOSS 的全部件。由于破坏部件时会令 BOSS 的火力全无，多破坏部件是非常推荐的打法。

7. 同时破坏。一般是指同时破坏一左一右两个同时出现的敌人，利用广范围攻击站在正中央狂射即可完成。最快第一关就有。



全成就指南

《弹魂》是一个不折不扣的成就神作，但这一点必须建立在两个基础上。首先是必须购买两个 DLC（**キャラバンモ－ド**和**バ－ジョン** B，各 400 点 MSP），如果你不购买 DLC，除了最多只能拿到光盘自带的 1000 点成就外，更重要的是没有 Version B 的两个模式，这两个模式等于是将原本游戏的两大模式降了难度，本作之所以能从“魂弹”变成“弹魂”，全靠这点；其次是本作 1500 点不难，但全成就有些难度。可能有些朋友会纳闷：本作本来不就是 1500 点成就吗，为何 1500 不难而全成就有难度？原因就在于本作有两个零成就，其中之一便是全游戏难度最大的“弹魂”成就，该成就要求玩家在不接关的情况下打穿二周目。这并不是一个难于上青天的成就，拿纱迦个人来说，第二次尝试便达成了这一目标，而且通关时还剩 4 条命。虽说本人以前有过丰富的彩京游戏基础，但毕竟十年不玩此类游戏，手早就生疏了，所以全成就绝对不是天方夜谭。

但是需要注意的是，本作是有成就 BUG 的，那就是两个累计型成就“**稼いだ**证”和“**攻めた**证”，很不幸本人就遭遇到了这两个 BUG，幸好这是可以补救的。出于这一点的考虑，个人有两种全成就路线推荐。

如果你对自己打飞机的水平有自信，我建议你采用路线 A。那就是一上来先全力挑战**キャラバンモ－ド**。除了可以把这个模式的 250 点成就全部搞定外，也可以完成一些累计型的成就，直到把“**稼いだ**证”和“**攻めた**证”这两个 BUG 成就解除。此模式为两分钟限时模式，两分钟下来一般而言可以打出 12 个 BONUS 外加 45 左右的倍率，由这个标准来看的话，大概反复挑战 45 次就能解除，用时约两小时左右，不是很夸张。之后就可以任意发挥。

如果你对自己打飞机的水平没自信，我建议你采用路线 B。即先完成除**キャラバンモ－ド**外的全部成就，“弹魂”成就可放到最后。等除**キャラバンモ－ド**相关成就之外的成就都搞定以后，就可以开搞**キャラバンモ－ド**了。在整个过程中，我建议各位对自己完成的 BONUS 数量和累计魂槽的倍率做一个统计，如果感觉自己已经超过目标还没解除成就，那就是可以确定中了 BUG。解决办法很简单，清空机器缓存、删除全部存档，之后再按路线 A 那样反复挑战**キャラバンモ－ド**。本人便是用这个办法全成就的。

成就数量	1500 点 /70 个
难度	★★☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	10 小时左右
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	无
有无成就 BUG	有，可补救
特殊要求	DLC 必须

主线模式成就

主线模式的所有成就，在光盘自带的弹魂模式以及 DLC 追加的弹魂 Version B 模式里均可解除，因此当然推荐在更简单的后者里解除。Version B 模式作为 DLC 有自己独立的成就，事实上玩家是可以在弹魂 Version B 模式里顺便解除这个 DLC 的成就的，为了叙述方便，这里会把两者合并在一起介绍。

レッドホットスカル 5点
成就说明 初次使用**ゼンイチ**。

FA-98 スティンガ－ 5点
成就说明 初次使用**ユン**。

タートル10000 5点
成就说明 初次使用**サダハ－ル**。

ピ－スオブケ－ク 5点
成就说明 初次使用**ル－プ**。（DLC：**バ－ジョン** B 成就）

キャプテンイ-グル击破 5点
成就说明 一周目过程中自动获得。

キャプテンタイタン击破 5点
成就说明 一周目过程中自动获得。

キャプテンフェニックス击破 20点
成就说明 一周目过程中自动获得。

ビッグデカロ-ン击破 5点
成就说明 一周目过程中自动获得。

カイザ-ナブ-ン击破 30点
成就说明 一周目过程中自动获得。

バギラ击破 5点
成就说明 一周目过程中自动获得。

ボルボッタ击破 40点
成就说明 一周目过程中自动获得。

デスマンタ－ラ击破 5点
成就说明 一周目过程中自动获得。

ブラッディ-タンポ-ポ击破 50点
成就说明 一周目过程中自动获得。

ジェネラルポイズ-ン击破 5点
成就说明 一周目过程中自动获得。

メッチャ-ブレイン击破 60点
成就说明 一周目过程中自动获得。

不倶戴天 20点
成就说明 用**ゼンイチ**通关，接关不限。

天马行空 20点
成就说明 用**ユン**通关，接关不限。

王道乐土 20点
成就说明 用**サダハ－ル**通关，接关不限。

勇往迈进 20点
成就说明 用**ル－プ**通关，接关不限。（DLC：**バ－ジョン** B 成就）

2周目突入 50点
成就说明 首次进入二周目。

成就拿法 要想进入二周目，需要满足一定条件，原版模式和 Version B 模式有所不同，这里只介绍更简单的后者。条件为：不接关打通一周目，且累计获得 7 星以上。星数由玩家在一周目获得的勋章决定，银章为 1 星，金章为 2 星，白金章为 3 星，5 个关卡的勋章换算为星数加起来有 7 点即可进入二周目。

メッチャワ-ル击破 120点
成就说明 击破二周目的隐藏 BOSS。

成就拿法 只要进入二周目就能接关，因此不难。隐藏 BOSS 会在你击败原一周目的最终 BOSS 后登场。

ノ-ボムクリア 20点
成就说明 不放保险通关。

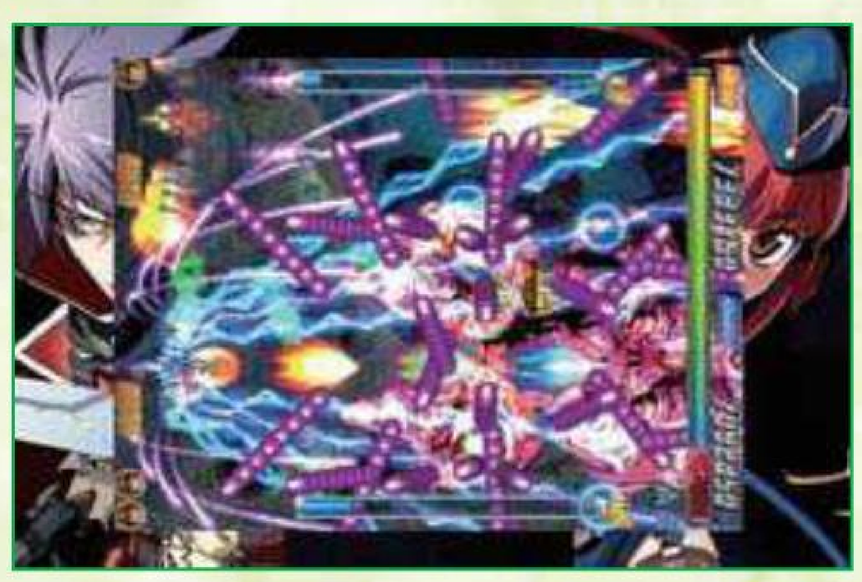
成就拿法 需关闭自动保险，之后以任意角色不放保险通关即可，可接关。

弹魂 0点
成就说明 不接关打通二周目。

成就拿法 本作最难的成就，由于是 0 点，单纯追求分数的玩家可以略过，不过本身也不算太难。推荐是打 Version B，选择 DLC：**バ－ジョン** B 追加的新角色**ル－プ**，开启自动保险。一般来说如果能练到第一命活到二周目第三关就差不多了，因为通过奖命的话最多可以达到 7 条命，每条命有 3 个保险，外加每关追加的保险，机会不可谓不多。但需要注意的是自动保险是无法应对撞机的，因此玩家一定要确保别撞到敌人身上。

改めてメッチャワ-ル击破 40点
成就说明 在弹魂 Version B 模式中击败二周目的隐藏 BOSS。

成就拿法 如果直接从弹魂 Version B 模式开始，可以和“**メッチャワ－ル**击破”一起拿。



改めてエンディング4 50点

成就说明 在弹魂 Version B 模式中以 4 名角色全部通关。

成就拿法 如果直接从弹魂 Version B 模式开始，可以和 4 角色分别通关的成就一起拿。注意如果你进入了二周目，那么必须打过二周目才算通关。

ビル倒坏 10点

成就说明 破坏第 1 关的大厦。

成就拿法 第 1 关途中有两处大厦，旁边有一个螃蟹型机器，只要打掉大厦旁边的黄色炸药，大厦就会倒塌下来压垮螃蟹型机器。这个也是 BONUS 的一种。

基地分断 10点

成就说明 破坏第 2 关基地里的全部装置。

成就拿法 这些装置是联系基地和山脉用的，同样是全部破坏掉就有 BONUS 可拿。

その名は「乙」! 10点

成就说明 在不死的情况下破坏第 2 关的全部 6 个乙字标志。

成就拿法 这 6 个乙字是绿色的，需要射击特定位置才会出现，每破坏一个都有一个 BONUS。从开始破坏第 1 个到破坏完第 6 个的期间不能损命。

桥落とし 10点

成就说明 破坏第 5 关两座桥。

成就拿法 这两座桥在中 BOSS 之前，破坏掉桥墩处的白色装置即可。

皮剥ぎ 5点

成就说明 将第 3 关途中出现蛇状敌人身上的盔甲全部打掉。

尸に鞭打つ 5

成就说明 破坏ガンフロッグ的残骸。

成就拿法 ガンフロッグ是指那个在第 3 关途中被中 BOSS 赶跑的家伙，你需要追着它狂轰。

同时破坏 10点

成就说明 同时破坏两台ジャグレオン。

成就拿法 ジャグレオン就是那种经常一左一右同时出现的敌人，第 1 关就有。站在中央用广范围子弹狂轰即可。

完ペキ主义 10点

成就说明 将第 4 关中出现的战舰的全部位破坏掉。



キャラバン模式成就

キャラバン模式需要花 400 点 MSP 购买，此模式不能和 Version B 并用，也不能使用追加角色ル－プ。这个模式事实上就是两分钟的生存模式，生命无限，但不能放保险。整体难度不大，推荐角色就是ゼンイチ。

キャラバン来たら本气出す 5点

成就说明 初次进入キャラバン模式。

キャラバン番长 25点

成就说明 在キャラバン模式中获得白金章。

成就拿法 本模式取得白金章的条件为：不损命或仅损一命、获得至少 11 个 BONUS、魂槽倍率 40 以上。对于初学者来说可能有些困难，但只要多看看排行榜上高分玩家的视频，就不是问题。最麻烦的是魂槽倍率，你需要大胆压上。

初阵 25点

成就说明 完成一次キャラバン模式并留下成绩。

どれがお好み 25点

成就说明 用 3 名角色均完成キャラバン模式并留下成绩。

研究热心 20点

成就说明 观看一次キャラバン模式的 REPLAY。

己に胜て 50点

成就说明 3 次更新同一名角色的最高分数。

2分耐えれば 25点

成就说明 不损一命完成キャラバン模式。

ガシャーン！？ 25点

成就说明 在ガシャ－ン合体前将其击破。

成就拿法 ガシャ－ン是在剩余 1 分 10 秒左右时出现的中 BOSS，分为两个部分，只要算准时间冲上去用普通射击一定能击破。

ツインマワール击破 25点

成就说明 击破ツインマワ－ル。

成就拿法 ツインマワ－ル是末尾出现的两个中 BOSS，击破没有难度。

「乙」再び 25点

成就说明 在不死的情况下破坏全部 7 个乙字标志。

成就拿法 在キャラバン模式中有 7 个隐藏的乙字标志，同样是需要射击特定位置才会出现，成就要求从开始破坏第 1 个到破坏完第 6 个的期间不能损命。由于第 7 个乙字在消灭了ツインマワ－ル后才会出现，所以此成就的要求和一命不死也差不多少了。不知道位置的人可以参看高手演示。

奖章相关成就

每打过一关，游戏会根据你的表现给出评价，评价共分为番长、白金、金、银这四种，成就只要求拿到白金章即可，Version B 模式大幅降低了获得高评价的条件。而番长模式事实上就是将主线模式的 5 个关卡拆开来打，白金章的条件和主线模式也一样，而且也有番长 Version B 模式。本文仅介绍 Version B 模式下各关的白金章获得条件。

第 1 关：损命数不超过 1，且获得至少 8 个 BONUS。

第 2 关：损命数不超过 1，且获得至少 15 个 BONUS。

第 3 关：损命数不超过 1，且获得至少 11 个 BONUS。

第 4 关：损命数不超过 1，且获得至少 9 个 BONUS。

第 5 关：损命数不超过 1，且获得至少 7 个 BONUS。

メダル初获得 5点

成就说明 初次获得奖章。

シルバーメダル5 10点

成就说明 累计获得 5 个银章。

ゴールド メダル5 20点

成就说明 累计获得 5 个金章。

プラチナメダル5 30点

成就说明 累计获得 5 个白金章。

改めてプラチナメダル5 10点

成就说明 在弹魂 Version B 和番长 Version B 模式中累计获得 5 个白金章（DLC：バ－ジョン B 成就）。

成就拿法 此成就可以和プラチナメダル 5 一起拿。

メダルキング 50点

成就说明 在弹魂 Version B 和番长 Version B 模式中累计获得 50 个奖章（DLC：バ－ジョン B 成就）。

成就拿法 不管什么类型的奖章都只算一个，因此至少要打过 50 关才能获得此成就。

1面番长 30点

成就说明 在番长模式的第一关获得白金章。

2面番长 30点

成就说明 在番长模式的第二关获得白金章。

3面番长 30点

成就说明 在番长模式的第三关获得白金章。

4面番长 30点

成就说明 在番长模式的第四关获得白金章。

5面番长 30点

成就说明 在番长模式的第五关获得白金章。

プラチナ番长 0点

成就说明 在番长模式的全部 5 关都拿到白金章。

累计及特殊型成就

累计型成就所需的数据可以在所有模式中获得，但由于有 BUG 存在，所以有两个成就也许会杯具。游戏中你不能查看各项数据的完成情况，这点比较麻烦。注明“DLC：バ－ジョン B 成就”的成就，需要购买对应 DLC，且在弹魂 Version B 模式或番长 Version B 模式中才能取得。

クロスショットの使い手 5点
成就说明 用普通射击干掉500个敌人。

ロックの使い手 5点
成就说明 用锁定攻击连续锁定敌人30秒以上。

成就拿法 ユン和サダハール的普通射击拥有锁定功能。

ナイスボム 5点
成就说明 在被击坠的瞬间放保险。

成就拿法 简单地说就是子弹离你极近的时候放保险，不能用自动保险。多试几次肯定能成功。

早回し王 20点
成就说明 1次早回干掉70个敌人。

成就拿法 老实说笔者也不知道这个成就是什么意思，不过可以确定的是第一次通关的途中就能拿到。

ボーナス王 20点
成就说明 任意一关拿到10个以上的BONUS。

击坠王 20点
成就说明 一次游戏击坠1000个敌人。

得点王 20点
成就说明 一次游戏获得1亿分以上。

击ち入み王 20点
成就说明 从1个敌人身上捞到超过1000万分数。

成就拿法 该成就要求玩家在高倍率情况下干掉BOSS。举个简单例子，选择ユン打第2关，若能在魂槽30倍以上的情况下击败关底的BOSS，就一定能完成这个目标。注意可以损命，但不能放保险，不能接关。

チェンバーイズエンプティ 5点
成就说明 在没有保险的情况下按保险键。





死ぬ时は前のめ 15点
成就说明 在画面最上方连续生存15秒后被击坠。（DLC：バ－ジョンB成就）

命あっての物种 30点
成就说明 在画面最上方连续生存30秒。（DLC：バ－ジョンB成就）

成就拿法 推荐关卡自然是第1关，可以放保险，不过一旦损命就要从头算起。

また抱え死に 15点
成就说明 直至被击坠也坚决不用保险。（DLC：バ－ジョンB成就）

开幕决めボム、连续ボム 15点
成就说明 仅用保险便对BOSS造成巨大伤害。（DLC：バ－ジョンB成就）

成就拿法 最简单的办法就是见到第一关的BOSS后，只使用保险将其破坏，就可以解除。

稼いだ证 50点
成就说明 累计获得500个BONUS。

攻めた证 50点
成就说明 累计魂槽倍率达到2000。

成就拿法 最后两个BUG成就，如果没遇到BUG的话，其实是没有难度可言的。不管有没有BUG，都是打キャラバン模式最快，两分钟能打10多个BONUS外加40几的倍率。



文 纱迦

敌军围困万千重，我自岿然不动！

说到Cave，大家首先想到的应该就是它的代表作《怒首领蜂》系列”。而说到《怒首领蜂》，大家首先应该想到的是那令人为之色变的高难度。

《怒首领蜂 大往生》是较老的游戏，如今在X360上复活，其正式名称翻译过来应该是《怒首领蜂 大往生 黑标 EXTRA》，等于是加强版。不过本作既然在“成就集中赢”里出现，不用说自然代表着它是神作喽！赶紧把碟找出来吧！

怒首领蜂 大往生	Cave	射击
X360 怒首领蜂 大往生 ブラックレーベル EXTRA		日版
2009年2月19日发售	1~2人	6800日元
无对应周边		

系统介绍

在开始介绍成就之前，有必要介绍一下本作的游戏系统，因为不少成就都需要用到。不过这种2D射击游戏自然不会有什么特别复杂的地方，就算文字不太好表达，只要各位联上网看一下高分玩家的打法，自然就能胸有成竹。（怎么感觉这段字刚才在哪里见过？）

基本操作

本作的战机有两种主要攻击方式，正常情况下连点X/A即可使用连续射击，而长按X/A则为使用激光攻击。一般来说，连续射击是范围大但威力低，而激光攻击是范围小但威力大，另外发动激光攻击时自机移动速度会下降。为方便玩家，玩家可以用RT/LB/RB键来发动连续射击，效果等于连点X/A键。

键位	性能
X/A	射击
RT/LB/RB	连续射击
Y/B	保险/发动HYPER模式

HYPER模式

这是本作的特色系统。正常情况下按Y/B键会使用保险，但在获得HYPER道具之后按保险键可以发动HYPER模式。在该模式下连击数大幅增加，同时可以用自己的火力与敌方火力抵消，非常强劲。

HYPER道具的出现条件是蓄满HYPER计量槽，主要有三种方法可以增加这个槽，分别是：用激光攻击敌人、GP槽达到上限、连续获得20个蜂道具。玩家可以同时储备多个HYPER道具。



卷首特集 特别策划 劲作前瞻 成就集中赢 典藏攻略 实用技术 软组织

连击数

这是系列的特色系统。简单地说就是击毁一架敌机就算一次有效攻击，在连击槽持续时间消失之前再击破另一架敌机，就可以令连击数增加，原理类似于格斗游戏里的连击数。发动 HYPER 模式后由于可以击毁敌人的火力，因此连击数会有巨大的飞跃。BOSS 时也有连击数，但不过算法比较特别，和成就也没有关系，就不多说了。连击数直接关系到分数倍率，不过本作并没有分数相关的成就。



EX OPTION

本作之所以能够成为成就神作，全靠有 EX OPTION。EX OPTION 就是特别的游戏设置，非常霸道，可以实现必进二周目、无限接关等条件。而最有用的一条，当属 NO BULLET，也就是强制让所有敌人都不能发射子弹。开启了 NO BULLET 之后，敌人只能靠冲撞才能将你致于死地，这样一来难度就完全没有了，而且开启 NO BULLET 是不影响成就获得的。EX OPTION 的开启条件全部是累计游戏时间或获得成就数量，具体有以下几项：

名称	开启条件
LOOP CONDITION	游戏时间超过 2 小时 30 分，或取得成就 350 点以上
CONTINUE CONDITION	游戏时间超过 3 小时，或取得成就 400 点以上
NO BULLET	游戏时间超过 4 小时，或取得成就 500 点以上
WAIT CONTROL	游戏时间超过 5 小时，或取得成就 600 点以上
BULLET LIMIT	游戏时间超过 5 小时 30 分，或取得成就 650 点以上
GP-METER CONTROL	游戏时间超过 10 小时，或取得成就 800 点以上
HYPER-METER CONTROL	游戏时间超过 10 小时，或取得成就 800 点以上

X 模式

X 模式是本作的 X360 版新增的模式，和原街机版的两个模式相比，这个模式称得上是救济模式，难度低了很多。主要变化有：

・新增第 4 名角色。该角色不能使用保险，但相对的发动 HYPER 模式的机会变多。

・增加 AUTO BOMB 功能，即自动保险。当自机被击坠的瞬间会自动放保险救命，但对撞机无效。

X 模式的出现条件是游戏时间超过 6 小时，或取得成就 700 点以上。但如果你已经进行了最新的更新，那么该模式初期即可使用，从而大幅降低全成就所需的时间。



全成就指南

如前所述，在开启了 NO BULLET 之后，本游戏全成就毫无难度可言。不过由于有几个数据累计型成就比较耗时，所以 20 小时时间是少不了的。而且比较麻烦的是，本作无法实现全自动挂机，必须有人在旁边盯着。另外，如果有条件的话，一定要更新游戏。除了修复若干 BUG 之外，能一开始选择 X 模式会节省不少时间。所有的数据都可以在游戏自带的成就项目中查看，非常贴心。

推荐全成就路线是一开始先在 X 模式中耗游戏时间。本作的游戏时间必须是实际游玩时间，在标题画面下发呆或在实际游戏中暂停都不算数。因此推荐各位在 X 模式中选择自动保险，然后设为自动 A 键射击，之后就可以慢慢等候了。你要做的事情就是在 GAME OVER 后回到标题画面时按 START 键，中途可以不管。一般来说这么玩的话可以自动打到第二关。

当 NO BULLET 开启之后（注意时间到之后要先退出游戏再进才有），就可以正式开启挑战了。本游戏的所有成就都可以在 X 模式中取得，而且有 X 模式限定的成就，因此只推荐打这个模式。在封锁敌人的火力之后，最好用的角色就是 X 模式新增的机娘，用来打连击数妥妥的。打的时候可以顺便把每关的特殊条件成就搞定。因为几个数据累计型成就要很多时间，头几次搞不定也不是问题。

一般说来玩家最后剩的都是数据累计型成就，这个时候你要做的事情就是开着 NO BULLET 挂机。你同样只需在通关后回到标题画面时按 START 重新进入游戏，但这个步骤无法用机械方法实现，真是可惜。

成就数量	1000 点 /50 个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	20 小时左右
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	无
有无成就 BUG	无
特殊要求	推荐更新

流程相关成就

DFSD-010 ショ-ティア 5点
成就说明 选择ショ－ティア出击。

DFSD-014 レイニャン 5点
成就说明 选择レイニャン出击。

FSD-002 エクスイ 5点
成就说明 选择エクスイ出击。

环颚を击破 5点
成就说明 击破第 1 关的中 BOSS。

凄驱を击破 5点
成就说明 击破第 1 关的 BOSS。

雷爪を击破 5点
成就说明 击破第 2 关的中 BOSS。

百虎を击破 20点
成就说明 击破第 2 关的 BOSS。

空罗を击破 5点
成就说明 击破第 3 关的中 BOSS。

严武を击破 30点
成就说明 击破第 3 关的 BOSS。

怒颚を击破 5点
成就说明 击破第 4 关途中的大型炮台。

神颚を击破 5点
成就说明 击破第 4 关途中的激光炮台。

逝流を击破 40点
成就说明 击破第 4 关的 BOSS。

雷光を击破 5点
成就说明 击破第 5 关的中 BOSS。

威光を击破 5点
成就说明 击破第 5 关的中 BOSS。

岚光を击破 5点
成就说明 击破第 5 关的中 BOSS。

黄流を击破 50点
成就说明 击破最终 BOSS。

黄流第2形态を击破 50点
成就说明 击破最终 BOSS 的第二形态。

绯蜂を击破 120点
成就说明 击破真 BOSS：绯蜂。

最期の笑颜 20点
成就说明 ショ－ティア通关。

爱ゆえの奇迹 20点
成就说明 レイニャン通关。



TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE RESEARCH XBOY



本当の敌 20点
成就说明 エクスイ通关。

PFSD-015 パイパ－ 5点
成就说明 使用 X360 版新角色パイパ－出击。

大きな代偿 20点
成就说明 パイパ－通关。

Xモード、ステージ1クリア 5点
成就说明 打过 X 模式的第 1 关。

Xモード、ステージ2クリア 10点
成就说明 打过 X 模式的第 2 关。

Xモード、ステージ3クリア 20点
成就说明 打过 X 模式的第 3 关。

Xモード、ステージ4クリア 25点
成就说明 打过 X 模式的第 4 关。

Xモード、ステージ5クリア 30点
成就说明 打过 X 模式的第 5 关。

大往生 50点
成就说明 4 名角色均已通关 X 模式。

流程相关成就中，惟一要说明的是真 BOSS 的出现条件。正常情况下真 BOSS 的出现条件为：

1. 一周目通关时不接关。
2. 损失生命数小于 2。
3. 保险使用次数小于 3。
4. 至少拿满 3 关的蜂道具。

不用说，自然是非常难的。但只要在 EX OPTION 中将 LOOP CONDITION 设为 OFF，即可无条件进入二周目。

系统相关及特殊成就

ハイパーモード 5点
成就说明 第一次发动 HYPER 模式。

フルパワー·ハイパーモード 15点
成就说明 蓄满 5 个 HYPER 道具后再发动 HYPER 模式。

蜂パーフェクト☆ステージ1 15点
成就说明 拿满第一关全部蜂道具。

蜂パーフェクト☆ステージ2 15点
成就说明 拿满第二关全部蜂道具。

蜂パーフェクト☆ステージ3 15点
成就说明 拿满第三关全部蜂道具。

蜂パーフェクト☆ステージ4 15点
成就说明 拿满第四关全部蜂道具。



蜂パーフェクト☆ステージ5 15点
成就说明 拿满第五关全部蜂道具。

成就拿法 蜂道具隐藏在每关的特定位置，当你接近的时候它会在屏幕上若隐若现，此时只要用激光打中它就可以令其现身。拿满蜂道具的成就均要求是一命取得，不过对于开启了 NO BULLET 的玩家来说这不是问题。全部蜂道具位置参见附图。



产めよ增やせよ 10点
成就说明 获得第 4 关隐藏的 1UP 道具。

成就拿法 在挑战第 4 关途中的怒颚时，如果你先将其旁边的部件破坏，再破坏本体，就会看到这个隐藏的 1UP 道具了。注意不能使用保险，但可以发动 HYPER。

コンボ☆ステージ1 10点
成就说明 在第 1 关 BOSS 战前达成 500 连击。

コンボ☆ステージ2 15点
成就说明 在第 2 关 BOSS 战前达成 1200 连击。

コンボ☆ステージ1 20点
成就说明 在第 3 关 BOSS 战前达成 550 连击。

コンボ☆ステージ2 25点
成就说明 在第 4 关 BOSS 战前达成 1000 连击。

コンボ☆ステージ5 30点
成就说明 在第 5 关 BOSS 战前达成 1200 连击。

成就拿法 所有的连击数成就用 X 模式新增的角色发动 HYPER 模式后都很好解决。如果关掉 NO BULLET 就更简单了，选关达成也依然有效。

同时破坏 5点
成就说明 在第一关 BOSS 部件旋转时将其破坏，出现两个 HYPER 道具。

成就拿法 在反复打第一关耗时间的时候就可以自动获得，无需担心。

マキシマムボーナス 5点
成就说明 一次游戏中累计维持 5 分钟的 MAXIMUM BONUS 状态。

成就拿法 当玩家的保险全满时，如果再次吃到保险，就会进入 MAXIMUM BONUS 状态。该状态的特征是分数会自动增加，但在 BOSS 战时无效。这个成就要求玩家在一次游戏中累计维持 5 分钟这种状态，中途不能损命，不过可以经过 BOSS 战。进入该状态后保险槽会显示 MAXIMUM 字样，另一特征是即使你不开火，分数也会自动增加，很好鉴别。

ナイスボム! 5点
成就说明 在被敌人子弹命中之前的瞬间放保险。（自动保险无效）



数据累计型成就

星を获るひと10,003 20点
成就说明 累计获得10003个星道具。

星を获るひと100,001 30点
成就说明 累计获得100001个星道具。

击坠王53,596 20点
成就说明 累计击坠 53596 架敌机。

击坠王200,000 30点
成就说明 累计击坠 20 万架敌机。

コンボマスター 80点
成就说明 累计达成 100 万连击。



10 万星、20 万机、100 万连击，这便是本作最花时间的三个成就。正常情况当玩家完成其他成就时，这三个数据恐怕连 1/3 都没达到。以上数据均只要求累计，就算打一半中途退出，只要保存了数据就有效，而所有的数据都可以在游戏中自带的成就选项中查看。最简单的办法如前所述，就是开了 NO BULLET 后挂着连发 A 键打二周目，不过通关之后你需要手动按 START 键开始新一周目，不能完全自动。另外关于这三个数据有几点需要说明：

·关于星道具。星道具就是击破敌人后出现的勋章样的道具，小星算 1 个，大星算 5 个。地上也会有现成的星道具，但这种不会计入成就数据中。进入 HYPER 模式后很容易打出星道具，前提是不能开启 NO BULLET。

·关于击坠数。中 BOSS 算 3 架敌机，大 BOSS 算 5 架敌机，毫无疑问是不合算的。

·关于连击数。只要产生连击就会计算，无论因为什么原因断掉都不要紧。但 BOSS 战的连击数不算。同样的，如果开启了 NO BULLET 之后，在 HYPER 模式中连击数会大幅降低。

个人建议是先自动挂满击坠数，之后视星数和连击数的情况适当手动控制，很快就能补齐。至此，一千点达成！



KINGDOMS OF AMALUR
RECKONING

在游戏上市已经三个月后的今天回头看来，抛开华丽的光影效果和独树一帜的战斗系统，本作其实还是有许多不足的地方，贴图细节较为粗糙，BUG虽然不算满天飞，但时不时总会遇到一两个，令人不禁感到遗憾。不过尽管如此，这仍然不会让我对游戏本身的架构感到失望，在将流行游戏元素进行糅合创造方面，几个主流欧美 RPG 做得其实都不如本作般地大胆而有效。两个 DLC 虽然没有太多出彩的地方，却也令人对于这个作品日后的发展更为期待。我相信终有一天我能够玩上一款动作部分更为流畅，法术招式更为华丽又更为专注于剧情表现力的上佳 A · RPG，这有可能是《大地王国 罪与罚》续作，也有可能是其他制作组的优秀产品，但无论未来如何变化，本作对于欧美 RPG 的发展都有着里程碑般的意义。希望各位读者们也能够沉浸在阿玛拉的世界中，寻找到属于自己的冒险故事。

文 稀饭　美编 心の永恒

大地王国 罪与罚	EA		角色扮演
X360	Kingdoms of Amalur: Reckoning		美版
	2012年2月7日	1人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

阿玛拉大地上永生者与凡人的战争

基本

操作列表	
按键	功能
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角控制
十字键←	快速使用生命药水
十字键→	快速使用法力药水
十字键↑	开启/关闭攻击友方目标功能
X键	主武器攻击
Y键	副武器攻击
A键	确认键

操作列表	
按键	功能
B键	翻滚
LB键	开启便捷道具栏
LT键	格挡
RB键	下蹲
RT键	开启施法界面
BACK键	开启地图
START键	开启菜单
RS键	视角居中

特殊操作



奔跑：移动中，短暂长按A键能够让角色进入奔跑状态，提高移动速度，无耐力限制。但是奔跑带有一定惯性，不容易转向，而奔跑时左摇杆更改移动方向过快或与前进方向相反会立刻中止奔跑。



跳跃：正常状态下角色无法跳跃，但在一些有高低差的地方系统安排了跳跃点，会在画面右上角小地图上标出，靠近跳跃点时会有按键提示，按下后角色会自动跃下高台。

连续翻滚：连按B键可以进行两次无缝的连续翻滚，但之后固定会出现一个短暂的硬直。

施法：按住RT键，画面右下方出现施法界面，最多可以容纳四个法术，分别对应X键、Y键、A键和B键，此时单击对应按键可以释放法术，法术放出后可以立刻松开RT键。有部分魔法存在长按和连按操作。

越肩视角：角色静止不动的情况下按RS键，可以进入越肩视角，方便观察环境。

潜行：角色按RB键下蹲时即进入潜行状态，此时附近任何NPC头上都会出现眼睛图案，无法察觉玩家角色存在时为黑色空框，角色被察觉时，框中会不断累积橙色的警戒值，蓄满后图案变为红色，角色完全被NPC察觉。

罪与罚模式：在红色的生命槽和蓝色的法力槽中间还有一条紫色的命运槽，蓄满后玩家同时按下LT+RT就可以进入罪与罚模式，发动瞬间带有击飞判定，之后角色进入子弹时间，敌人移动速度明显变慢，我方角色攻击威力上升。在罪与罚模式中被打空生命槽的敌人不会立刻死去，而是跪倒在地，此时玩家可以对敌人发动终结技，而如果有多个敌人被击倒，则在一个敌人被终结后，其他敌人同时死去，身上的经验值化为黄魂汇入玩家角色体内。

知识碎片

如何获取命运值

最简单的方法就是杀死敌人，角色会根据敌人的等级和强度获取不等量的命运值。把技能树的各种战技升到最后一级并发动相应的招式和派生连招也能够获得额外的命运值。最后，使用命运药水(Fate Potion)可以立刻补满命运槽。

系统

菜单界面

《大地王国 罪与罚》的系统是一个大杂烩，融合了许多主流游戏的影子，其基本的架构类似于《上古卷轴》系列"，但没有把自由度放得那么高。战斗部分有着日式动作游戏的影子，但严谨程度上有所不及。在游戏当中，玩家需要关注的地方，主要集中在技能(Abilities)，技巧(Skills)和宿命(Destinies)方面，下面将一一详解。

主界面	
选项	功能
Inventory	查看角色物品
Quests	查看任务
Abilities	查看角色技能
Destinies	查看或切换角色的宿命
Moves	查看角色的招式
Status	查看角色的详细数据
Map	查看地图
Options	查看选项
Save Game	保存游戏
Load Game	读取游戏
Exit	离开游戏

物品界面	
选项	功能
Weapons	选择角色的主武器与副武器
Armor	选择角色的护甲
Accessories	选择角色的饰品
Consumables	选择角色饮用的药物，或将药物设定到便捷道具栏中。
Items	查看角色携带的物品，或使用修理工具(Repair Kit)。
Junk	查看前几个项目中被归类为垃圾的物品，并可以选择摧毁，节省背包空间。

数据界面	
选项	功能
Skills	查看角色的技巧
Twists of Fate	查看角色的命运转折(Twists of Fate)卡片
Lorestones	查看角色的传说之石收集情况和获得的奖励。
Effects	查看角色身上的增益与减益状态。
Stats	查看角色的各项统计数据
Manual	查看游戏的教程

菜单界面操作	
按键	功能
左摇杆	移动光标
十字键	移动光标.
右摇杆	移动说明文字滚动条
A键	确认键、将物品移出垃圾项目
B键	取消键
X键	对比装备武器/护甲/饰品、安置药物到便捷道具栏、摧毁所有垃圾物品
Y键	移去垃圾物品项目、摧毁选中物品

技能(Abilities)



本作的技能树有三系，分别对应三种不同的战斗风格，分别是力量系(Might)、敏捷系(Finesse)和法术系(Sorcery)。技能包含了主动技能和被动技能，主动技能里头还有招式技能和法术技能。随着玩家在技能树中投入的技能点越多，便会开放越高层的技能树，解锁更多强力的技能，增强角色战斗力。

宿命（Destinies）

宿命项目允许玩家查看并更改目前装备的宿命卡片，命运卡片共有七类，其中三类是纯粹职业（Pure Class），其余四类为混合职业（Hybrid Class）。解锁宿命卡片需要玩家在三个技能树中投入足够的点数，玩家在查看宿命卡片时，卡片上方的Requirements处显示在Might、Finesse和Sorcery下的数字便是该宿命要求玩家在技能树中投入的技能点数量，数量未达标时数字为红色，达标后则为白色。所有数字均为白色，玩家便可以解锁并装备这一宿命。在Requirements下方显示的是该职业宿命的描述，最下方则是显示宿命卡片提供的增益。层数（Tier）则是表示该职业宿命在所述的职业类别中的强度，层数越高则越强，解锁所需要的技能点数也就越多。玩家一次只能装备一个宿命，因为前期技能点数有限，所以最好是对应自己想要获得宿命来堆砌点数，并装备相应的宿命卡片。



数据（Status）

技巧（Skills）



▲技巧等级效果与里程碑效果一览。

技巧不是直接性的战斗技能，一般只会作用于玩家的非战斗方面表现，当然有部分技能如潜行（Stealth）会和战斗有关，但作用也仅仅关系到刺杀时的表现，之后的战斗中是帮不上忙的。提升技巧的途径很多，角色本身所选的种族会提供总计四点的技巧增益，其中一项技巧会获得两点，其余两项技巧会获得一点，除此以外，升级时，每一级玩家角色可以获得一个技巧点。分布在各个城市当中的技巧训练师也会在收取费用后提升玩家的技巧等级，但因为训练师各自有不同的训练范围，加上收费不菲，不是非常推荐。相比起来，阅读技巧书籍是个不错的选择，既可以提升技巧等级，又能够帮助完成读50本书的成就。不过能够提高技巧的书籍在游戏中数量不多，除了固定会获得的地方外，也可以买到或在宝箱中低概率开出，遇上后一定要记得立刻阅读。

技巧最高可达到十点，分为三个层次，第一个层次基础（Basic）有四个等级，之后的进阶（Advanced）有三个等级，需要玩家角色达到8级后才可以习得，最后一个层次是大师（Master），需要玩家角色达到16级后才能习得，同样有三个等级。

技巧的某些等级作用是相同的，一般是提升该类技巧的效果，详情会在技巧列表中说明，而有一些等级则存在着名为里程碑（Milestone）的特殊增益，角色的技巧达到这一等级后将会获得特殊的好处，具体效果也会在列表中说明。

最后，必须说明的是，玩家在占命者（Fatewaver）处可以进行“宿命解放”（Unbind Destiny），重置所有技巧点数和技能点数，但是种族天生的技巧增益和从训练师处学来的技巧点数是不会被重置的，玩家无法通过宿命解放来从训练师处获得可以随意调配的技巧点数。

炼金（Alchemy）	
等级通用效果	提高采集材料的成功率。
等级1里程碑	失败的实验会让玩家获得一瓶不稳定的药水。
等级3里程碑	玩家能够使用三种材料来配制药水。
等级5里程碑	玩家能够使用四种材料来配制药水。
等级10里程碑	立刻领悟所有药水配方。

锻造（Blacksmithing）	
等级通用效果	提高修理工具的效果。
等级1里程碑	玩家能够从某些敌人身上得到锻造零件。
等级2里程碑	玩家能够使用三种零件锻造装备。
等级3里程碑	玩家能够分解珍贵（Infrequent）品质的装备
等级4里程碑	玩家能够使用四种零件锻造装备。
等级6里程碑	玩家能够分解稀有（Rare）品质的装备
等级7里程碑	玩家能够使用宝石（Gem）作为第五种零件锻造装备。
等级10里程碑	玩家能够制造大师级（Mastercrafted）装备

侦测（Detect Hidden）	
等级通用效果	提高玩家除贸易外任何途径获得的金钱数量。
等级1里程碑	敌人与NPC将会被标记在小地图上。
等级2里程碑	隐藏宝物将会被标记在小地图上。
等级3里程碑	敌人的视线朝向将会被标记在小地图上。
等级4里程碑	玩家能够解除陷阱。
等级5里程碑	隐藏通道将会被标记在小地图上，玩家靠近时会自动开放。
等级7里程碑	陷阱将会被标记在小地图上。
等级8里程碑	解除陷阱能让玩家获得零件。
等级10里程碑	传说之石与宝箱将会被标记在小地图上。

知识碎片

隐藏宝物

这些宝物的外观一般是一段腐朽的树干或一堆乱石，玩家在靠近时便会发出光芒，手柄也会震动，随着玩家靠近宝物，光芒会越来越亮，震动会越来越强，直到玩家远离或拾取宝物才会停止。隐藏宝物的内容是随机的，有可能是惟一品质的装备和大师级的药水，也有可能只是一个不值钱的材料，总之玩家在点出侦测技巧的第二个里程碑后，只要看到地图上有隐藏宝物就不要放过。

驱魔（Dispelling）	
等级通用效果	降低驱魔仪式的难度。
等级2里程碑	玩家驱魔失败后会获得一次额外的机会。
等级4里程碑	移除会让玩家驱魔失败的黑暗印记（Dark Sigils）。
等级7里程碑	玩家驱魔失败后会获得两次额外的机会。
等级10里程碑	降低守卫符文（Ward Glyphs）的复苏速度。

开锁（Lockpicking）	
等级通用效果	降低开锁难度。
等级4里程碑	总是可以强行打开极简单难度（Very Easy）的锁。
等级7里程碑	总是可以强行打开简单难度（Easy）的锁。
等级8里程碑	总是可以强行打开中等难度（Average）的锁。
等级10里程碑	总是可以强行打开困难难度（Hard）的锁。

贸易（Mercantile）	
等级通用效果	降低物品购入价，提高售出价。
等级3里程碑	玩家摧毁物品时能够获得等同其价值15%的金币。
等级6里程碑	玩家摧毁物品时能够获得等同其价值30%的金币。
等级10里程碑	玩家永远可以在商人处销赃。

口才（Persuasion）	
等级通用效果	提高成功说服NPC的几率。
等级1里程碑	犯罪时贿赂守卫逃脱逮捕所需的金钱降低20%。
等级3里程碑	犯罪时贿赂守卫逃脱逮捕所需的金钱降低30%。
等级6里程碑	犯罪时贿赂守卫逃脱逮捕所需的金钱降低40%。
等级10里程碑	犯罪时贿赂守卫逃脱逮捕所需的金钱降低50%。

精工（Sagecraft）	
等级通用效果	提高拾取到的原石（Shards）的品质。
等级2里程碑	玩家能够使用柔和品质（Lambent Quality）的原石切割宝石。
等级3里程碑	玩家能够使用两个相同品质的原石融合出一个更高品质的原石。
等级6里程碑	玩家能够使用精粹品质（Pristine Quality）的原石切割宝石。
等级8里程碑	玩家能够切割史诗级（Epic）宝石。
等级10里程碑	玩家能够把镶嵌在装备上的宝石拆卸下来。

潜行（Stealth）	
等级通用效果	减缓敌人在察觉到玩家角色时警戒值的累积速度。
等级1里程碑	玩家处于潜行状态时，敌人警戒范围降低5%。
等级3里程碑	玩家处于潜行状态时，敌人警戒范围降低10%。
等级5里程碑	玩家处于潜行状态时，敌人警戒范围降低15%。
等级7里程碑	玩家处于潜行状态时，敌人警戒范围降低20%。
等级9里程碑	玩家处于潜行状态时，敌人警戒范围降低30%。
等级10里程碑	玩家处于潜行状态时，敌人警戒范围降低40%。

地图（Map）

因为地图可以使用 BACK 键快速开启，所以玩家一般不会使用菜单中的地图选项来开启。地图分为两种，一种是世界地图，玩家能够看到费兰德目前已经被玩家探索出的地点和整个大陆的地貌，另外一种则是本地地图，玩家能够看到目前区域的地形构造和敌人分布。侦测技巧的等级越高，本地地图上的显示的内容也就越丰富，玩家可以看到敌人、一般 NPC、功能性 NPC、隐藏宝物、宝箱和传说之石，还有各个地下城的入口图示。在本地地图中玩家无法进行快速旅行，而在世界地图中，只要玩家已经发现了某个地点，就可以随时快速旅行到该地点，不过快速旅行无法在室内进行。本作的地图颇为庞大，而且没有便捷的交通设施和坐骑，所以玩家们一定要控制着自己的角色靠双脚开路，只要是走过的地方，地图上的黑色迷雾便会消失。



生产技巧简介

本作中的生产技巧有三个，分别是炼金、锻造和精工。进行生产必须要使用对应的工作台，一般在城镇当中都可以找到，三种工作台外貌都相当好辨认，小地图上也有相应的标志显示。下面将一一解说生产的过程。



炼金

炼金有两个选项，第一个是制造药水，但需要配方，玩家可以选择购买或者用第二项实验来尝试组合不同药物，自己发现配方。制造药水的材料既可以在野外采取，也可以从宝箱获得或从商人处购买。



锻造

锻造有两个选项，第一个是制造装备，里头有详细的武器分类和装备分类，可以看清楚再制造。第二个选项是分解，可以拆解玩家获得的装备，随机获得零件。制造装备需要零件，获得的途径很多，敌人掉落，宝箱获取和购买都可以，当然还有分解。锻造出物品的质量取决于零件的质量，一定要看好零件的附加属性才决定是否打造装备，避免浪费材料。

精工

精工有两个选项，第一个是切割宝石，第二个是融合，前者可以用两块原石切割出不同效果的宝石，后者则可以用两块相同品质的原石融合出一块更高品质的原石。

开锁与驱魔的方法

开锁

左摇杆右推等于推动拉杆，右摇杆改变撬锁器的角度，先调整撬锁器角度，然后尝试推动拉杆，如果撬锁器方向不对，会发出卡碰声，手柄会震动，调整撬锁器到适合的角度，让拉杆可以一推到底便可以开锁。

驱魔

魔环中有着几个防护符文，快速转动的白色圈则是驱魔圈，驱魔圈和符文重合的瞬间按下 A 键能够抵消符文，让其进入外层有一圈白色进度条的复苏状态，成功让所有防护符文进入复苏状态就可以驱魔。画面右上角的进度条是计时槽，耗空则驱魔失败。



宿命卡片增益一览

力量系（Might）





好斗者（Brawler）

解锁要求：力量系 1 点

效果：1. 提高近战伤害 15%。2. 格挡效果提高 20%。

战士（Fighter）

解锁要求：力量系 11 点

效果：1. 提高近战伤害 17%。2. 格挡效果提高 22%。



士兵（Soldier）

解锁要求：力量系 28 点

效果：1. 提高近战伤害 20%。2. 格挡效果提高 24%。3. 敌人眩晕时间延长 10%。



勇士（Warrior）

解锁要求：力量系 49 点

效果：1. 提高近战伤害 23%。2. 格挡效果提高 26%。3. 敌人眩晕时间延长 15%。



征服者（Conqueror）

解锁要求：力量系 79 点

效果：1. 提高近战伤害 25%。2. 格挡效果提高 28%。3. 敌人眩晕时间延长 17%。4. 近战攻击有 17% 几率让敌人眩晕。



霸王（Warlord）

解锁要求：力量系 109 点

效果：1. 提高近战伤害 30%。2. 格挡效果提高 30%。3. 敌人眩晕时间延长 20%。4. 近战攻击有 20% 几率让敌人眩晕。5. 背水一战（Last Stand），即将被杀死时会自动恢复 20% 生命值，但之后生命值会不断流失，直到玩家杀死一个敌人后才停止。

敏捷系（Finesse）





盗贼（Rogue）

解锁要求：敏捷系 1 点

效果：1. 提高远程伤害 10%。2. 翻滚时获得 30% 伤害减免。3. 提高 5% 穿透伤害。

斥候（Scout）

解锁要求：敏捷系 11 点

效果：1. 提高远程伤害 13%。2. 翻滚时获得 35% 伤害减免。3. 提高 7% 穿透伤害。



猎人（Hunter）

解锁要求：敏捷系 28 点

效果：1. 提高远程伤害 15%。2. 翻滚时获得 40% 伤害减免。3. 提高 10% 穿透伤害。4. 提高 5% 暴击几率。



游侠（Ranger）

解锁要求：敏捷系 49 点

效果：1. 提高远程伤害 17%。2. 翻滚时获得 45% 伤害减免。3. 提高 13% 穿透伤害。4. 提高 7% 暴击几率。



刺客（Assassin）

解锁要求：敏捷系 79 点

效果：1. 提高远程伤害 20%。2. 翻滚时获得 50% 伤害减免。3. 提高 15% 穿透伤害。4. 提高 10% 暴击几率。5. 直觉闪避（Evasion），受到攻击时有 6% 几率完全不受伤害。



夜刃（Nightblade）

解锁要求：敏捷系 109 点

效果：1. 提高远程伤害 30%。2. 翻滚时获得 60% 伤害减免。3. 提高 20% 穿透伤害。4. 提高 12% 暴击几率。5. 直觉闪避（Evasion），受到攻击时有 11% 几率完全不受伤害。6. 暗杀（Assassination），触发直觉闪避后发动，7 秒内下一次对敌人的攻击必定暴击，并造成 300% 伤害。

法术系（Sorcery）



学徒（Acolyte）

解锁要求：法术系 1 点

效果：1. 提高元素伤害 25%。2. 法力消耗降低 10%。



入门生（Initiate）

解锁要求：法术系 11 点

效果：1. 提高元素伤害 30%。2. 法力消耗降低 13%。





先知（Seer）

解锁要求：法术系 28 点

效果：1. 提高元素伤害 35%。2. 法力消耗降低 13%。3. 每秒恢复 1 点法力值。4. 闪现（Blink），替代翻滚，角色能够进行短距离传送，躲避敌人攻击或穿越敌人身体。

贤者（Sage）

解锁要求：法术系 49 点

效果：1. 提高元素伤害 40%。2. 法力消耗降低 17%。3. 每秒恢复 1 点法力值。4. 寒冰闪现（Ice Blink），替代翻滚，角色能够进行短距离传送，躲避敌人攻击或穿越敌人身体并造成冰冷伤害。5. 所有法术效果持续时间延长 15%。



巫师（Socerer）

解锁要求：法术系 79 点

效果：1. 提高元素伤害 45%。2. 法力消耗降低 20%。3. 每秒恢复 2 点法力值。4. 寒冰闪现（Ice Blink），替代翻滚，角色能够进行短距离传送，躲避敌人攻击或穿越敌人身体并造成冰冷伤害。5. 所有法术效果持续时间延长 20%。



大法师（Archmage）

解锁要求：法术系 109 点

效果：1. 提高元素伤害 50%。2. 法力消耗降低 25%。3. 每秒恢复 3 点法力值。4. 寒冰闪现（Ice Blink），替代翻滚，角色能够进行短距离传送，躲避敌人攻击或穿越敌人身体并造成冰冷伤害。5. 所有法术效果持续时间延长 25%。6. 命运回响（Echoes of Fate），每次击杀敌人都有 10% 几率产生名为“命运回响”的幻影协助作战。

敏捷法术系 Finesse/Sorcery





魔盗（Disciple）

解锁要求：敏捷系 6 点、法术系 6 点

效果：1. 提高元素伤害 18%。2. 提高 7% 穿透伤害。



奥术师（Arcanist）

解锁要求：敏捷系 14 点、法术系 14 点

效果：1. 提高元素伤害 22%。2. 提高 10% 穿透伤害。3. 提高 5% 暴击几率。4. 诡秘（Dread），攻击对于处于恐惧状态的敌人必定暴击。5. 闪现（Blink），替代翻滚，角色能够进行短距离传送，躲避敌人攻击或穿越敌人身体。

术士（Warlock）

解锁要求：敏捷系 25 点、法术系 25 点

效果：1. 提高元素伤害 26%。2. 提高 13% 穿透伤害。3. 提高 7% 暴击几率。4. 诡秘（Dread），攻击对于处于恐惧状态的敌人必定暴击。5. 剧毒闪现（Poison Blink），替代翻滚，角色能够进行短距离传送，躲避敌人攻击或穿越敌人身体并造成剧毒伤害。6. 每秒恢复 1 点法力值。



诡术师（Spellcloak）

解锁要求：敏捷系 38 点、法术系 38 点

效果：1. 提高元素伤害 30%。2. 提高 15% 穿透伤害。3. 提高 10% 暴击几率。4. 诡秘（Dread），攻击对于处于恐惧状态的敌人必定暴击。5. 剧毒闪现（Poison Blink），替代翻滚，角色能够进行短距离传送，躲避敌人攻击或穿越敌人身体并造成剧毒伤害。6. 每秒恢复 2 点法力值。



影法师(Shadowcaster)

解锁要求:敏捷系 55 点、法术系 55 点

效果:1. 提高元素伤害 34%。2. 提高 20% 穿透伤害。3. 提高 12% 暴击几率。4. 诡秘(Dread),攻击对于处于恐惧状态的敌人必定暴击。5. 剧毒闪现(Poison Blink),替代翻滚,角色能够进行短距离传送,躲避敌人攻击或穿越敌人身体并造成剧毒伤害。6. 每秒恢复 2 点法力值。7. 法力吸取(Drain Mana),每一次暴击伤害的 15% 转化为法力值。

力量法术系 Might/Sorcery



守护者(Guardian)

解锁要求:力量系 6 点、法术系 6 点

效果:1. 将 25% 受到的伤害转化为法力值。2. 提高 15% 元素抗性。



战斗法师(Battlemage)

解锁要求:力量系 14 点、法术系 14 点

效果:1. 将 30% 受到的伤害转化为法力值。2. 提高 17% 元素抗性。3. 提高近战伤害 10%。4. 闪现(Blink),替代翻滚,角色能够进行短距离传送,躲避敌人攻击或穿越敌人身体。



十字军(Crusader)

解锁要求:力量系 25 点、法术系 25 点

效果:1. 将 40% 受到的伤害转化为法力值。2. 提高 20% 元素抗性。3. 提高近战伤害 15%。4. 闪现(Blink),替代翻滚,角色能够进行短距离传送,躲避敌人攻击或穿越敌人身体。



楷模(Paragon)

解锁要求:力量系 38 点、法术系 38 点

效果:1. 将50%受到的伤害转化为法力值。2. 提高 23% 元素抗性。3. 提高近战伤害 17%。4. 闪现(Blink),替代翻滚,角色能够进行短距离传送,躲避敌人攻击或穿越敌人身体。5. 提高 10% 护甲值。



冠军(Champion)

解锁要求:力量系 55 点、法术系 55 点

效果:1. 将 75% 受到的伤害转化为法力值。2. 提高 25% 元素抗性。3. 提高近战伤害 20%。4. 闪现(Blink),替代翻滚,角色能够进行短距离传送,躲避敌人攻击或穿越敌人身体。5. 提高 15% 护甲值。6. 魔力超载(Harmonic Overload),杀死敌人后有 10% 几率产生三种元素混合的魔法爆炸攻击其他敌人。

力量敏捷系 Might/Finesse



决斗家(Duelist)

解锁要求:力量系 6 点、敏捷系 6 点

效果:1. 提高近战伤害 15%。2. 提高远程伤害 7%。



守望者(Warden)

解锁要求:力量系 14 点、敏捷系 14 点

效果:1. 提高近战伤害 17%。2. 提高远程伤害 10%。3. 提高 5% 暴击几率。



复仇者(Avenger)

解锁要求:力量系 25 点、敏捷系 25 点

效果:1. 提高近战伤害 20%。2. 提高远程伤害 13%。3. 提高7%暴击几率。4. 提高 10% 穿透伤害。



杀手(Slayer)

解锁要求:力量系 38 点、敏捷系 38 点

效果:1. 提高近战伤害 23%。2. 提高远程伤害 15%。3. 提高 10% 暴击几率。4. 提高 13% 穿透伤害。5. 潜行状态下伤害提高 20%。



剑圣(Blademaster)

解锁要求:力量系 55 点、敏捷系 55 点

效果:1. 提高近战伤害 25%。2. 提高远程伤害 20%。3. 提高 12% 暴击几率。4. 提高 15% 穿透伤害。5. 潜行状态下伤害提高 25%。6. 割喉(Cut Throat),将敌人击倒时,5 秒内提高 15% 伤害,1% 几率偷取生命,并把造成伤害的 20% 转化为金币。

多面手系 Might/Finesse/Sorcery



探索者(Seeker)

解锁要求:力量系 2 点、敏捷系 2 点、法术系 2 点

效果:1. 提高近战伤害 7%。2. 提高远程伤害 7%。3. 提高法术伤害 7%。4. 护甲装备要求降低 25%。



远行者(Wayfarer)

解锁要求:力量系 4 点、敏捷系 4 点、法术系 4 点

效果:1. 提高近战伤害 10%。2. 提高远程伤害 10%。3. 提高法术伤害 10%。4. 护甲装备要求降低 25%。5. 所有技巧等级 +1。



冒险家（Adventurer）

解锁要求：力量系 10 点、敏捷系 10 点、法术系 10 点

效果：1. 提高近战伤害 13%。 2. 提高远程伤害 13%。 3. 提高法术伤害 13%。 4. 护甲装备要求降低 25%。5. 所有技巧等级 +1。6. 提高 5% 所有伤害减免。



奇才（Prodigy）

解锁要求：力量系 17 点、敏捷系 17 点、法术系 17 点

效果：1. 提高近战伤害 15%。 2. 提高远程伤害 15%。 3. 提高法术伤害 15%。 4. 护甲装备要求降低 25%。 5. 所有技巧等级 +1。 6. 提高 7% 所有伤害减免。 7. 提高 5% 暴击率。



博学者（Polymath）

解锁要求：力量系 26 点、敏捷系 26 点、法术系 26 点

效果：1. 提高近战伤害 17%。 2. 提高远程伤害 17%。 3. 提高法术伤害 17%。 4. 护甲装备要求降低 25%。 5. 所有技巧等级 +2。 6. 提高 10% 所有伤害减免。 7. 提高 7% 暴击率。



全能者（Universalist）

解锁要求：力量系 37 点、敏捷系 37 点、法术系 37 点

效果：1. 提高近战伤害 20%。 2. 提高远程伤害 20%。 3. 提高法术伤害 20%。 4. 护甲装备要求降低 25%。 5. 所有技巧等级 +3。 6. 提高 12% 所有伤害减免。 7. 提高 10% 暴击率。 8. 武圣（Mastery of Arms），所有武技立刻解锁。

命运转折（Twists of Fate）

在剧情上来说，命运转折就是玩家扮演的无命者在完全改变了一个原本已经被命运所预言了结果的大事件后获得的额外力量，纠缠的命运之力会赋予玩家更强的能力。具体到游戏当中，玩家完成主线任务或阵营任务后都会获得命运转折卡片。命运转折卡片和宿命卡片不一样，互相之间提供的增益效果并不冲突，玩家无需选择其中一个，只要完成了相应的任务，就可以获得卡片和其附带的增益效果。有些命运转折卡片是固定获得的，而有些卡片则会随着剧情当中玩家的回答不同而发生变化，不同的回答对应不同的命运转折卡片，增益效果也各不相同。命运转折卡片里有不少带有提高获取经验值的效果，想要加快升级速度早日解锁最顶级宿命卡片，就要尽快取得。玩家可以在命运转折选项中查看目前获得的卡片和增益效果。游戏中的命运转折卡片共有 16 张，部分存在着冲突，即只能获得其中之一，玩家可以对应下表来选择自己所想要获得的命运转折卡片。

卡片名称	效果	获得条件
Confident	+5%冰冷与火焰伤害抗性	预定本作的限定版“宿命”（Destinies）游戏套装后获得。
Harbinger	+2%在罪与罚模式（Reckoning Mode）获得的经验值	预定本作的限定版“宿命”（Destinies）游戏套装后获得。
Disciplined	+1所有法术系技能等级，+5%元素伤害抗性	在奥秘学院（Scholia Arcana）的故事线任务“A Crowded Mind”中选择 Discipline 选项。
Fearless	+1 所有法术系技能等级，+5% 元素伤害	在奥秘学院（Scholia Arcana）的故事线任务“A Crowded Mind”中选择 Fearlessness 选项。
Forsworn	+1所有力量系技能等级，+5%火焰伤害，+10%物理伤害。	在战誓佣兵团（Warsworn）的故事线任务中背叛佣兵团投靠恶魔。
Turesworn	+1所有力量系技能等级，+10%对恶魔（Niskaru）造成的暴击，+6%造成敌人眩晕的持续时间	在战誓佣兵团（Warsworn）的故事线任务中始终忠于佣兵团并完成任务。
Child of Autumn	+5%元素伤害和对季灵（Fea）造成的伤害	完成哀伤圣堂（House of Sorrow）的故事线任务“Such Sweet Sorrow”。
Lconoclast	+10% 使用灵刃（Feablades）时的伤害，+6% 法力值，+3% 攻击时偷取 5 点生命值的几率	完成歌谣圣堂（House of Ballads）的故事线任务。
Temperance	+1所有敏捷系技能等级，+6%自动闪避攻击几率	完成旅行者（Travelers）的故事线任务，并选择帮助Argine。
The Chariot	+1所有敏捷系技能等级，+6%穿透伤害	完成旅行者（Travelers）的故事线任务，并选择帮助Grim。
Undisputed Champion	+5%总伤害与总伤害减免	完成英勇圣堂（House of Valor）的故事线任务。
Unraveller	+5%获得经验值	完成主线故事任务“Enemies in High Places”。
Unwritten One	+3%获得经验值，+5%获得金币数量	完成主线故事任务“Fate and Fea“。
Siegebreaker	+4%获得经验值，+6%总伤害	完成主线故事任务“Breaking the Siege”
Unstoppable Force	+6%物理伤害，+7%获得金币数量	完成主线故事任务“Pride Before a Fall”。
Destiny Defiant	+5%总伤害与总伤害减免，+10%生命与法力值	完成主线故事最终任务“Fighting Fate”，击败龙母神（Tirnoch）。

阵营任务（Faction Quests）

重要性仅次于主线任务的阵营任务，因为关系到成就/奖杯的获得，所以也是每位想要完美游戏的玩家都必玩的部分，每个阵营任务都叙述了游戏中某个势力的故事线，不但有曲折的情节，也有丰厚的奖励，任务的最终阶段还会让人家获得命运转折卡片。阵营任务线有六条，分别是歌谣圣堂（House of Ballads）、哀伤圣堂（House of Sorrows）、奥秘学院（Scholia Arcana）、旅行者（Travelers）、英勇圣堂（House of Valor）和战誓佣兵团（Warsworn）。因为篇幅的关系，关于任务的详细内容和剧情就留给各位玩家自行去了解，这里提供了六个阵营任务的触发地点，方便各位玩家去寻找。

阵营名称	所在区域	所在地点
House of Ballads	Odarath	House of Ballads
Warsworn	Yolvan	Shieldring Keep
Travelers	The Sidhe	Star Camp
Scholia Arcana	Tywili Coast	Rathir
House of Sorrows	Cursewood	Foes' Hearth 附近
House of Valor	Alserund	House of Valor

技巧训练师



游戏中玩家提升技巧的其中一个途径就是技巧训练师，他们分布在游戏的各大城市，甚至是野外当中，能够为玩家提供收费的训练服务。关于训练师，有两个比较独特的规则，一个是训练师本身有着层次的分别，即技巧里头的基础（Basic）、进阶（Advanced）和大师（Master）三个层次，玩家的技巧需要到达相应的层次后才可以在属于该层次的训练师处训练，层次高于或低于训练师的层次都无法进行训练。第二个则是每一位训练师只能提供一次训练，玩家无法仅仅靠金钱便可以在训练师处把技巧一路提升至最高，仍然需要升级时的技巧点或技巧书籍的帮助。下表给出各个技巧的训练师所在位置，方便各位玩家进修角色的技巧，请记得带够金币，因为后期训练的费用颇高。

技巧类型	训练师名称	训练师层次	所在区域	所在地点
炼金	Molly Janic	Basic	Forsaken Plain	Emaire
	Jakasen	Basic	Ysa	Lyceam Grove
	Red Thmbrum	Advanced	Tywili Coast	Rathir
	Conni	Master	Caeled Coast	Seawatch
锻造	Halder Rodric	Basic	Odarath	Shieldring Keep
	Holte Frenn	Basic	Ysa	United Merchants
	Efyr Dynnwedl	Advanced	Menetyre	Ironfast Keep
	Ragna Senn	Master	Cursewood	Mel Senshir
侦测	Amick Arduna	Basic	Odarath	Gorhart
	Imar Odvar	Basic	Ysa	Embassy Hall
	Gawait Hand	Advanced	Apotyre	Sun Camp
	Ney Csalan	Master	Cursewood	Mel Senshir
驱魔	Eric Porthe	Basic	Apotyre	Adessa
	Saramer	Basic	Ysa	Ballads
	Artan Caid	Advanced	Tywili Coast	Rathir
	Dionaeach	Master	The Midden	House of Sorrows
开锁	Tefroy Tarion	Basic	Galafor	Tirin's Rest
	Thorvald Ulfsson	Basic	Lorca-Rane	地图东南角落
	Narit Wyle	Advanced	Apotyre	Adessa
	Elya Madmyr	Master	Caeled Coast	Seawatch外
贸易	Anton Demian	Basic	Alserund	地图上方
	Elayen Dark	Basic	Haxhi	Star Camp
	Eormen Gest	Advanced	Tywili Coast	Moon Camp
	Enion Gaius	Master	Cursewood	Mel Senshir
口才	Ellova	Basic	Odarath	House of Ballads
	Magessa Ohr	Basic	Tywili Coast	Rathir
	Montainel	Advanced	Apotyre	Adessa
	Caradas Hyne	Master	Cursewood	Mel Senshir
精工	Raina Njorn	Basic	Ysa	Delving Hall
	Setter	Basic	Ysa	地图右下
	Itran Sconn	Advanced	Tywili Coast	Rathir
	Liordran	Master	The Keening	地图下方
潜行	Hiroen Kalt	Basic	Haxhi	Star Camp
	Inthaels Scyld	Basic	Tywili Coast	Moon Camp
	Born	Advanced	Apotyre	Adessa
	Ticnerani	Master	Shadow Pass	Darkglow Caverns

生产系统详解

锻造（Blacksmith）

尽管前期玩家也可以多多使用锻造系统来制造装备，不过想要创造出最强的装备，不但需要将锻造技巧提升至 10 级，获得制造大师级（Mastercrafted）装备的能力，还需要大量的大师级零件。锻造一件装备可以最少使用两个零件，最多使用五个零件，第一个零件固定为芯材，后三个为不同种类的配件，类型视装备的种类不同而不同，最后一个固定为宝石。所有的零件都可以在商人处购买，而除了宝石外，其他零件都可以通过分解装备获得。

芯材：这是决定装备基本强度的零件，对于武器来说，是伤害值高低，而对于防具则是护甲值高低。

配件：尽管种类有差别，但配件对于一件装备的作用就是提供额外的增益和特效，例如生命值恢复或者是某种元素伤害。

宝石：宝石的作用和配件非常类似，但因为宝石的最强特效会比配件强大，所以如果想要打造强大的装备，一定要配合上精工技巧。

在选择好以上的五种零件后，玩家还需要为装备命名，之后就可以打造出符合自己需要的装备，打造出的装备比起玩家能够获得的其他装备，一般都会拥有更强的属性和更多的特效，但没有宝石孔，部分只针对某一类装备的宝石就只能用于某一个装备，例如法杖只能用强力宝石（Utility）制造。



配件分为四个等级，分别是 Basic、Improved、Greater 和 Master，但另外还有部分零件并不遵循这一命名规则，即它们的名称前缀并没有这四个等级的名称，所以判断一个零件的等级，最好还是从其提供的特效数值来分辨，同样的逻辑也可以用于分辨芯材和宝石的等级。最后一提，Basic、Improved、Greater 三个等级的零件都可以在商人处买到，虽然特效种类并不多，而 Master 等级的零件基本上只能靠分解高级的装备获得或是从宝箱、敌人身上拾取。

炼金（Alchemy）

比起锻造，炼金的系统较为简洁明了，只要有配方并拥有相应的材料就可以制造药水，关键在于玩家选择何种方式去获得配方，除了之前介绍过的试验和购买配方外，争取早日将炼金技巧提升至 10 级开启最后一个里程碑也可以立刻领悟所有药水配方。所以想要节省金钱的玩家最好不要购买任何配方也不要进行任何试验，直接将技巧提升到 10 级。但因为游戏的金钱获得速度是前紧后松，玩家只要到游戏中期就会发现自己的钱多得没处花，所以其实这个时候适当购入一点好用的配方也是完全没问题的。



药水分为生命药水（红色）、法力药水（蓝色）、攻击增益药水（橙色）、防御增益药水（淡蓝色）、生命或法力上限提升药水（绿色）和技巧增益药水（紫色），还分为 Minor、Greater、Master 三个等级，药效依次提升，但所需材料的珍贵程度和数量也随之提升。一般来说，建议主要使用 Greater 级的药水，已经可以在大部分情况下满足玩家的需要了，Master 级别的药水常常需要使用到珍贵的材料命运精萃（Essence of Fate），鉴于命运精萃的获取难度较高，所以不建议经常制作或饮用 Master 级别的药水。

最后，提供一个邪道的免费获取所有配方的办法，先存档，到一个占命者处花钱重置宿命，然后将炼金技巧点满，到炼金工作台查看配方并将每一个配方记下来，然后读档，再按照记下来的配方一个个试验，就可以轻松获得所有配方，但记得就算是这种方法也必须要将炼金技能提升到 5 级，不然没法用足够种类的材料制作药水是无法做出高级药水的。

精工（Segecraft）



三个制作系统里头，精工做得最为粗糙，在游戏里头单独应用的机会也较少，除非玩家不打算涉猎锻造，完全以任务奖励装备来武装自己的角色。精工的基本制作方法就是用两种不同或相同的原石互相打磨成一块宝石，宝石的质量由原石的质量决定，也就是特效的强度高低，而原石之间的组合则决定了宝石的特效类型。原石分为三个等级，分别是 Couldy、Lambent 和 Pristine，其中 Couldy 就算是玩家没有任何精工技巧等级也可以用于制作宝石，而 Lambent 和 Pristine 则需要达到相应的技巧里程碑才可以用于制作宝石。

除了品质和组合外，影响宝石特效的还有类型，也就是玩家在制作宝石前需要选择的宝石类型，分为武器宝石（Weapon Gem）、护甲宝石（Armor Gem）、强力宝石（Utility Gem）和史诗宝石（Epic Gem），不同类型的宝石特效也不一样，因为还存在着插槽和锻造装备种类的差别，所以并不能断言说某一类型的宝石就特别好，玩家需要针对自己的需要来选择宝石类型。

最后，精工系统还存在着融合原石（Strengthen Shards）选项，能够用两块低级的原石融合成一块高品质的原石，最高只能达到 Pristine 品质，后期玩家可以用这种方法来获取更多的 Pristine 品质宝石，满足锻造方面的宝石需求。

卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织

无命者的宿命之旅

Hard难度剧情流程攻略

本作的游戏难度不高，建议想要体验到一点战斗快感的玩家选用Hard难度，怪物比较经打，攻击意识也强，而如果只是想要体验故事，那就请用轻松（Casual）难度。因为游戏本身有非常体贴的任务指示系统，战斗难度也较低，流程方面主要会给出难点提示，而将大部分篇幅留给剧情，希望能够帮助各位玩家更好地享受游戏剧情带来的乐趣。

重生 Reborn

醒来



我说不清是哪种感觉先唤醒了我，背上传来的是被硬物顶住的触感，胸前感到的是让人喘不过气的重量，耳中传来的是持续不断的蚊虫嗡响，鼻端涌进的是呛人的臭气。然后，映入我那缓缓张开眼帘的，是一幅能让人为之疯狂的风光。尸体、尸体和更多的尸体，它们腐烂的肢体与身躯几乎盖住了我的所有视野，只留下一片晦暗的天幕，当中还映着奇特的绿光。

惊恐、迷惑还有茫然驱动着我的心脏，麻木的双臂突然又涌起了力量，我挣扎着推开压在我身上的尸体，试着忽略手上传来的那种腐肉特有的恶心柔软触感。我被埋在了一座尸山上，幸好还没被层层叠起的尸体压在底下，不然我可不敢担保自己有力气挣脱。头脑一片空白，还带着眩晕，我摇摇晃晃地走下了尸山，几次差点摔倒，直到脚踏实地，咳出了胸口的闷气，我才终于感到自己勉强缓了过来。

但还有一个巨大的疑问，与浓烈的尸臭一起在我身上残留了下来。

我是谁？

失忆的感觉，就像是被领进了一个没有门的空房间，除了空白的墙壁，什么都没有，无从分辨这房子曾经被什么人所拥有，甚至没法得知房间的用途。我慢慢走向有灯火的地方，想要试着从自己的脑袋中找到半点记忆的蛛丝马迹。

最后，除了木门处的一把锈铁剑，我一无所获。就算曾经有过记忆呆在我的脑海中，它们也早就随着我曾经的财物、武器和护甲离我而去，惟一留下的，似乎只有使剑的手艺，这把已经濒临破损的武器激起了我身体的本能，我懂得如何去挥舞它，用来保护自己，又或者取走别人的性命，正如不远处的通道上那个身披重甲的家伙砍死拦在他面前的侏儒战士般地轻易。我并不清楚自己处在一个什么情况里头，但似乎四周正有麻烦在发生。

沿着弯曲的坑道行走，我碰到了一个正要被杀死的侏儒，救下他没有花上我多少工夫，不过更令我高兴的是，他似乎认识我。

侏儒与冬晶军

“艾莎妲（Isolda）？”我复述着这个陌生的名字，那是眼前这个名叫伊索（Encel）的侏儒为我取的——在我还是一具尸体的时候。也就是说，我并不是在尸堆中醒了过来，而是重新获得了生命。在伊索看来，这似乎是“灵魂之井”（Well of Soul）的功劳，然而在我换上一身皮衣带着伊索走了没两步后，就看到了他口中的这座伟大造物被炸掉了两根主要支柱。无论灵魂之井曾经在我身上创造出了什么伟大的奇迹，恐怕都无法帮助它自保。

一路上与那些被伊索称为“冬晶军”（Tuatha Deohn）的冬灵士兵和蜘蛛战斗，我发现自己多才多艺得令人疑惑，我懂得使剑，也会用匕首暗杀，更懂得如何使用魔法。无论是布衣、皮甲还是重铠我都能熟练地穿戴，在成为一具被送进灵魂之井的尸体之前，我到底是什么人？

终于，我见到了一个似乎能部分解答我问题的人，付默罗·修格斯（Fomorous·Hugues），灵魂之井的设计者。不过比起我到底是谁，他似乎对我是如何活过来更感兴趣。但我们还没来得及说上两句话，伊索突然推开了大门，告诉我们冬晶军攻进了灵魂之井的上层！可怜的小侏儒话刚说完，就被一支利箭穿透了胸膛。修格斯让我先走，似乎比起自己的性命，他更在意我这个复活者的生死。他让我去找一位名叫安格弗（Agarth）的朋友，他应该就在附近名叫格哈特（Gorhart）的小镇中。

取出腰间的匕首，修格斯用完全出乎我意料的好身手躲过了四个冬晶军士兵的堵截，成功突围，我也趁着大门坍塌，调头就跑。在出口处，冬晶军竟然还带来了一头外貌凶恶的岩石巨魔（Rock Troll），身上的皮肤硬得仿佛就是石头，我全力挥舞的砍击似乎对它来说也是不痛不痒。可惜这家伙也长了个石头脑袋，攻击动作既粗糙又单调，被我摸清了规律后，终于倒在了剑刃下。

离开灵魂之井的一瞬间，我似乎听到了坍塌的声响，无论侏儒们曾经为这个地方倾注过多少心血，如今都已经不复存在了。



流程难点提示

本段流程惟一算得上难点的应该只有BOSS岩石巨魔，但它的攻击方式非常单调，只有挥棍捶地和近身甩巴掌，加上远程的砸地飞石。其中只有近身甩巴掌发动较快，但玩家只要不贪刀肯定不会中，所以战术很简单，先在巨魔身周游走，躲开挥棍捶地后趁着硬直砍两剑，翻滚躲开甩巴掌，继续游走，如此反复，很快就可以打空巨魔血槽，进入QTE阶段。QTE只会集中在手柄右方的四个主要按键上，随机出现其中一个，看清楚是哪个就尽快按，想要获得100%经验值奖励比较难，需要眼明手快，但一般拿到75%的奖励是不成问题的。Hard难度的所有BOSS抗打击能力都非常强，玩家绝对不能硬拼，而且要把他们打出受创硬直来并不容易，所以一旦成功，记得抓紧机会猛攻。

占命者与无命者

安格弗是一位身穿铠甲的老者，他同时还是一位占命者（Fatewaver）。与他的对话让我这空白的脑袋装进了一样重要的知识：命运。阿玛拉大地上的生灵认为他们的命运都已经早有安排，虽然命运是不可见的，但受过训练的占命者可以用卡片作为媒介，来一定程度上读解出命运的走向。不过这规律似乎在我身上出现了问题，我夺取了前来刺杀我的冬晶军士兵身上的命运，还以此发动了一次命运震荡（Fateshift），把更强大的冬灵刺客打得毫无还手之力。在解决了来袭的敌人后，安格弗尝试着读取我的命运，却一无所获。或许我早应命数已尽，但灵魂之井却把我重新复活，于是，我成了命运当中一个额外的变数，用安格弗的话来说，我是一个无命者（Fateless One），代表着无限的可能性。

知识碎片

罪与罚模式诀窍

在处于命运震荡状态时，玩家在确认所有敌人都已经被打得进入跪倒在地的无助状态之前，不要轻易按下A键发动终结技，但如果眼看命运槽就要变空却无法杀死全部敌人，那建议还是找一个最近的敌人发动终结技，避免命运槽耗空后直接结束命运震荡，那时进入无助状态的敌人可是不会死去的。

初遇或是再遇



对于我这么一个能够自己定夺命运去向的人到底有着什么样的使命，安格弗也并不清楚，他向我推荐了另外一位占命者，希望对方能对我的未来作出一点建议。可是，当我推开那位占命者隐居的小屋，看到却是对方躺在血泊中的身躯，和一位身穿轻便黑皮甲的暗精灵女子。

“你杀了他？”我谨慎地保持着距离，虽然她看起来似乎没有敌意，腰间别着的匕首也没沾上血渍。

“有趣，我可没料到能在这里遇到你。”我的问题得到的只是莫名其妙的答案，不过随后她还是解释了自己的意图。一群正被这个名叫奥琳·希尔（Alyn·Shir）的暗精灵追踪的冬晶军杀死了占命者，她原本搞不明白为什么对方要杀死这个独居的老者，现在她知道了，因为对方打算杀死的是我！

“我到底卷进了什么事情？”我原本没指望这个问题能够获得答案，但奥琳·希尔似乎非常愿意回答我的问题，更奇怪的是，她看起来对我的过去知道得非常清楚，不过没等我问清楚，她便忙着要去继续追踪那群冬晶军，一个转身便消失在了烟雾中。

命运的启示

奥琳刚走，安格弗就出现在了门外，出于谨慎，我没有透露暗精灵的存在，只是告诉了他凶手是谁。这位老人叹了口气，似乎明白自己是逃不过命运的安排，既然他推荐的占命者已经死去，惟一能够把我带到德拉茨（Dellach）——占命者们的秘密圣地的人，也只有安格弗自己了。一路上，我经过了几个费兰德的小镇，似乎在大陆上四处都不太平，有的地方野兽泛滥，有的地方匪盗横行，在靠近德拉茨时，我还碰到了一只双头巨人（Ettin），这家伙手里没有武器，皮肤也不及岩石巨魔硬，不过光是靠那巨大的拳头和沉重的身躯也足以给我制造巨大的麻烦。等我终于和安格弗汇合时，已经让自己的盔甲也沾上了一层巨人血。

德拉茨的全称，是德拉茨遗址，一个能够汇聚命运之线，让占命者能够最大程度施展他们能力的地方。这里已经被废弃了许久，稍微年



轻一点的占命者中，许多人都以为这里只是一个传说。双头巨人和他们养的狼（Wolf）已经把这里的外部通道当成了家，而内部则被一大群猫人（Khajiit）当成了聚居点。有了安格弗的帮助，他们都不难对付，但也相当烦人。而在碰到一个双头巨人战争祭祀（Ettin WarPriest）时，安格弗作出了悲观的预言，他似乎知道自己无法敌过这个怪物，将会葬身于此。或许他命该如此，但是几分钟后，在命运震荡的帮助下，我用寒冰凝聚成的大剑砍下了这个怪物的两个脑袋，让安格弗顿时目瞪口呆。

我不清楚占命者是否特别重视命运，但至少他们已经习惯了命运不可更改这个思维，而尽管我杀死了一个打算把我们都砸成肉饼的双头巨人，安格弗却警告我不要再轻易尝试这么干，以免在命运中引发更大的动荡。然而事情自然不可能这么简单，我们在到达德拉茨的中心时，竟然还碰上了恶魔（Niskaru），这些双手长成镰刀状的怪物不但动作迅捷，而且异常地凶残，幸好它们的抗打击能力相当一般，挥舞着大剑，我消灭了两个恶魔，然后终于站在了德拉茨的中心，也是真正的力量源头——宿命之石（Destiny Stone）面前。在安格弗的指示下，我把手放在了这个古老的造物上，于是，命运的秘密，终于开始展现。

流程难点提示

BOSS双头巨人战争祭祀是融合了普通双头巨人和岩石巨魔特点的怪物，攻击力惊人，而且懂得范围的魔法攻击。Hard难度下的打法很简单，平常看准时机砍两刀蹭它血，等BOSS生命值降至一半以下，立刻发动罪与罚模式，因为命运震荡带来的子弹时间，玩家角色有绝对的速度优势，一轮猛攻打出BOSS的受创硬直，再打空血槽就可以发动终结技了。到了这个BOSS处，三种不同战斗风格也应该开始熟悉各自的战术，力量系的角色仍然要以近战为主，平常举好盾牌，可以抵挡绝大部分伤害，实在挡不住的猛烈攻击一定要看准时机翻滚躲开。敏捷系和法术系都是以远程作战为主，能让同伴拖住BOSS的就尽量让同伴去打，不行就保持好距离，BOSS的远程攻击一般都有明显准备动作，看准机会躲开，如果走法术系的已经出了闪现，那就轻松多了。

掌握宿命

No Destiny, All Determination

两种选择

在那群冬晶军开始袭击我们时，安格弗正在向我解释宿命之石的力量是如何分解出了一部分附着在我身上，然后化为了宿命法典（Codex of Destiny）。尽管我已经获取了一部分命运的秘密，但无论是我还是安格弗都并不具有阅读这个所谓法典的能力，毕竟它并不是书籍，而是一种力量，一种只有季灵（Fea）们才能读懂的力量。冬晶军指挥官的进攻命令让我们俩下意识地拔出了武器，但下一秒我们就少了一个麻烦，因为暗精灵奥琳如同一只安静的狐狸，悄悄出现在冬晶军指挥官的影



子中，用匕首华丽地刺杀了对方。冬晶军人多势众，但也敌不过发动了命运震荡的我，战斗结束后，安格弗与奥琳算是第一次正式见面，两人都没给对方留下什么好印象，他们各自给了我一个选择。奥琳建议我到夏灵（Summer Fea）的其中一个聚居点歌谣圣堂（House of Ballads）与她见面，而安格弗则建议我们到狄登希（Didenhil），那是奥琳开始追踪这群杀死安格弗的占命者朋友并追杀我到此的冬晶军的地方，而冬灵并不属于这片大陆，所以他们在狄登希肯定有一个秘密基地。在那里，或许我们可以发现为什么冬晶军能够轻易地察觉到我的所在位置。

弑君者之影



尽管急于知道自己身上到底发生了什么未知的变化，但我不得不承认安格弗是对的，随时会有冬晶军吊在屁股后绝对会让我接下来的旅程不得安生。于是，经过一段长途跋涉后，我在狄登希的城镇旅馆中碰到了已经先来一步的安格弗，这家伙似乎就靠帮别人算命来还酒债。我有点不安地发现，安格弗的占命似乎出现了不准确的情况，那有可能就是我杀死双头巨人战争祭祀后所造成的，命运被破坏后所产生的涟漪已经开始扩散到了寻常人的命运当中。安格弗向我解释了他为什么害怕带我前往德拉茨，因为他在第一次学会占命者的技巧时，看到了自己的死亡：被一头持巨大木棍的双头巨人所杀死，对，就是那个被我解决掉的双头巨人战争祭祀。某种意义上，我救了安格弗一命，但他在高兴之余，却又显得迷茫，如果他早已命中注定要死去，如今他又该去干些什么？失去了命运的指引，这位年轻时有过辉煌经历的老人似乎已经找不到生活的方向。

不过，起码目前他还有一个目标，那就是找出冬晶军的秘密基地。安格弗年轻时掌握的许多小技巧如今仍然管用，他已经找到了冬灵的藏身之处，就在狄登希镇的北面。一番商量后，我们决定兵分两路，安格弗正面攻入洞穴，吸引冬晶军的注意力，而我则从洞穴的副通道进入，放出那些被冬晶军抓起来的犬魔（Barghest），好制造出足够的混乱，让我混进去洞穴的中心，在哪里，有一枚名叫“龙母神之眼”（Eyes of Tirnoch）的神秘水晶，一直监视着我的动向。

事不宜迟，我们两人立刻动身。秘密通道里头果然如安格弗所说，敌人看守非常少，我解决了几个冬晶军，放出了两笼子犬魔，趁着形势大乱，越过正在缠斗的犬魔和冬灵士兵，撬开了通往中心区域的大门。安格弗看来宝刀未老，竟然已经攻到了水晶面前，不过几个冬灵士兵缠住了他。我趁机冲过去，干掉了守在水晶面前施法的法师，一挥剑就打碎了水晶。

突然，一个冬灵的幻影出现在了我的面前，原本如同隆冬密云般晦暗的皮肤散发着诡异的红光，我抓紧武器，却很快发现他根本没有影子。这只是一个幻影，自称是冬灵的君王贾德弗（Gadflow），这一路上我曾不止一次听到这个名字，往往伴随着疯狂、不可理喻等负面的形容词。事实上，他跟我说的话也没让我感到他有多理智，他似乎认识我，又或者把某个人当成是我，留下一番对于凡尘之子（Children of Dust）和自然之子（Children of Nature）——也就是凡人和季灵之间分别的见解和空洞的威胁后，便消失了。

就是这么一个疯子领导着冬灵和所有凡人展开了已经持续十年的水晶战争（Crystal War）？我倒是很好奇他想要的到底是什么。

流程难点提示

如果玩家选择正面突破，那就是一条直路通向洞穴中心，敌人数量颇多。虽然情节里安格弗提到秘密通道里的陷阱很多，但是实际游戏过程中几乎碰不到。秘密通道有一条分支路，推荐走左边的，可以立刻放出一笼犬魔，而如果走右边，有好几个冬晶军士兵会拦在玩家面前。打完了一边的路线，离开之前可以走走另外一边的路线，不会有敌人出现，还可以顺便搜刮宝箱。

歌谣圣堂

解决了被追踪的麻烦，尽管并不信任奥琳，安格弗还是建议我尽快到歌谣圣堂寻找能够解读宿命法典的夏灵智者，毕竟这才是我们最为迫切要知道的真相。歌谣圣堂是夏灵的居所之一，他们是永生不死的奇特生物，冬灵已经因为弑君者贾德弗而陷入了疯狂，但夏灵们仍然对凡人们维持着冷淡的友好。所以尽管凡人一般不能踏进季灵领地，我还是获准进入歌谣圣堂，在一处充满大自然气息的建筑当中见到了奥琳，还有她身后的夏灵基里安奴（Glianal），一位通晓各种口头古老传说的智者，也就是传说大师（Loremaster）。

基里安奴聆听了法典，尽管并不能解读全部内容，但他似乎并不相信自己看到的讯息，也不愿意将这些讯息呈现到夏王提塔里安（High King Titarion）面前。为了寻找一个合理的解释，他竟然宣布我身上的宿命法典是伪造的。这就是季灵，他们永生不死，甚至就是大自然的一部分，但这也让他们变得极其陈腐而循规蹈矩，不愿意接受任何超出自己认知范围的东西。

奥琳对此并不特别惊讶，夏王在夏灵的家园亚莎（Ysa）中生活，而一般情况下凡人是不被允许入内的，而她惟一想到能够让我获得资格的“人”，是一位神秘的隐居者，名叫尼拉林（Nyralim）。但我必须独自前去和尼拉林会面，临走前，奥琳还提醒我，不要相信尼拉林对她所作出的任何评价。



古树与巨魔

尽管奥琳给了我暗示，但亲身看到一棵古树的灵魂并与其交谈实在是一种新奇的体验。尼拉林不是人，甚至不是一般生物，而是一棵世界树，它与它的家人遍布整个阿玛拉世界，根须深扎进大地并相互缠绕，参天树冠上的茂密绿叶聆听着风中的每一丝信息。他称我为过客（Quickling），一个注定要在它与阿玛拉世界一般长的生命中转瞬即逝的存在。它那古老而伟大的智慧看到了一切，包括了季灵的末日和冬晶军带来的灾难，而这一切的源头，竟然是一群被冬晶军所控制的巨魔。他们的女长老盖娜许（Gnarsh）在命运的安排中，便会造就毁灭的第一步。如果我真的是一个能够改变命运的无命者，或许我能够靠着打败盖娜许来扭转命运！作为交换的条件，如果我击败了盖娜许，尼拉林便会允许我进入亚莎会见夏王。

按照尼拉林的指示，我来到了巨魔群所在的洞穴，一些冬晶军已经和这些怪物联合了起来，在洞里，我经常碰到两者组成的队伍。幸好，尼拉林还用它无所不在的根系通知奥琳前来协助我，尽管它对于暗精灵的行为并不赞同。在洞穴深处，我俩终于见到了巨魔们的女长老，她跟其他岩石巨魔最大的不同点，就是身上长满了冬晶军用于制造武器和盔甲的红色水晶。这让她变得更为强大，也更为聪明，我与奥琳经过了一场殊死的搏斗，才终于靠着命运震荡消灭了这个强壮的怪物。

卷首特集
特别策划
动作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织

流程难点提示

洞穴中的巨魔很多，有时候是单一只，有时候是和冬晶军士兵联合起来。在习惯了他们的行动模式后，巨魔都不是太难对付，毕竟他们的招数没有变化。但这种经验千万不能套用到BOSS盖娜许身上，她的攻击方式虽然继承自其它巨魔，但是会有多一段的追加连击或是更强的范围，千万不要躲过了一段攻击就准备还击，要看好破绽再下手。对于力量系角色来说，盖娜许的攻击还没到致命的地步，但往往很难从近身状态下完全躲开，所以一定要多格挡，至于敏捷系和法术系，能离多远就多远，不然小心她一棒子送你上西天。

夏王



尼拉林遵守了诺言，亚莎的大门正式向我开放，安格弗竟然也靠他年轻时闯下的名头混进了夏王的宫廷，至于奥琳，她或许总是有点儿神秘的门道可以帮她在任何地方通行无阻。这世上最睿智最强大的夏灵接见了我，并且亲身阅读了宿命法典。命运给了他启示，也给我带来了新的知识。贾德弗的疯狂似乎是源于他所信奉的一个神明，这神明正蛰伏于一座东方的水晶洞中，等待着崛起的时刻。而这位新神明似乎与我有着某种交织的联系，所以，我的诞生似乎带着某种使命，目的地，就在冬灵们的家园，阿拉巴斯塔（Alabastra）。或许我已经不在命运之中，但似乎还有一段宿命，在等着我去了结。

扭转乾坤
Turning the Tide

再一次，两种选择

我知道了自己要去何处寻找答案，但是阿拉巴斯塔远在海的另一边，而且那里遍地都是冬晶军，我又该如何到达目的地？

又一次，有两种选择被放在了我面前，奥琳建议我去寻找蒂勒将军（General Tilera），一位曾经领导凡人军团对抗冬晶军的光精灵。而安格弗建议我去会一会侏儒圣骑士欧克提恩，他似乎一直在寻找灵魂之井坍塌后便失踪的付默罗·修格斯。尽管这两位似乎都不具备把我带到大海另一边的能力，我还是准备先找找修格斯，搞清楚灵魂之井到底是如何将我复活的。

矿坑惊魂

一处荒漠的高地上，我见到了圣骑士欧克提恩，一位长着气派胡子的侏儒，他似乎非常担心修格斯对于灵魂之井的知识落到别人的手上。



在灵魂之井被摧毁后，修格斯变得行踪不定，欧克提恩几次想要找到他，却都一无所获，最近，他得知修格斯在盐井矿坑（Slatwell Mines）有一处老实验室，而既然我来了，他便正好派我去碰碰运气。

我欣然接受，虽然对于欧克提恩到底想要的是修格斯还是他脑袋里的知识不太肯定，但能找到老侏儒，说不定就能搞清楚我复活的秘密。但是矿井当中不太平，竟然有拖着大剑的活尸在四处行走，他们不怕死也不怕痛，刚看到我出现就一拥而上，似乎想要把我切成肉碎。幸好他们仍然是血肉之躯，敌不过我挥舞的大剑。在矿井底部，我竟然真的找到了修格斯，长期的东躲西藏似乎令这位老侏儒精神恍惚，心力憔悴。不过没等我来得及跟他好好打声招呼，一群蒙面刺客突然出现，不由分说便朝着我们发起进攻。

他们人数众多，但不过是群拿钱办事的乌合之众，很快便被我和修格斯联手消灭。这些刺客似乎随着修格斯东奔西跑，这也是他不断转移藏身处的真正原因。但当我提起欧克提恩在找修格斯时，他给出了不一样的答案。事实上他一直尝试联络欧克提恩，却老是等不来回音。如今用我带来的消息一对比，聪明的老侏儒立刻猜出了真相，这些刺客不是别人，正是欧克提恩派来的，目的无非是想要杀人灭口，免得修格斯说出灵魂之井的秘密。

灵魂之井原本就是欧克提恩的计划，他找到了修格斯作为研究者来实行这个计划，而现在，既然灵魂之井被证明是成功的，他也不再需要修格斯了。如果有必要，他甚至可以找到修格斯之前的研究伙伴温崔尼奥（Ventrinio）来提供帮助，毕竟比起修格斯，温崔尼奥可没那么多道德讲究。在这个老实验室里，温崔尼奥在修格斯被派往建造灵魂之井后仍然进行着复活生物的实验，而最终的成果，便是那些遍布矿井的拉兹之子（Son of Laz），也就是我碰到的僵尸。

对于如何让我前往阿拉巴斯塔，老修格斯无能为力，但当他在矿井中翻阅温崔尼奥的笔记时，却发现对方似乎有前往阿拉巴斯塔的方法。但是，要接触到温崔尼奥，必须经过圣骑士欧克提恩，而现在想要再和欧克提恩接触可不容易，因为他只要明白自己的阴谋败露，肯定会想方设法再派杀手，并将自己藏起来。为此，修格斯告诉了我一个或许能对我提供帮助的名字：圣骑士佐伊拉。

流程难点提示

拉兹之子比起一般人形生物，最大的特点就是拥有弱刚体属性，他们并不能被打出受创硬直，但在出现硬直前能够承受的伤害比一般人形生物要高，所以玩家的连招很容易会被他们中断。除了灵活地用翻滚取消硬直，还要小心被他们前后夹攻，毕竟这些僵尸出现时数量很少会低于四只。之后与刺客战斗时，正是用罪与罚模式大赚经验值的好时机，千万不要错过。

追逐战



为了能逮住欧克提恩，我来到了侏儒们位于荒漠中的都市阿德沙（Adessa），在大教堂中见到了圣骑士佐伊拉。她似乎对于我指控欧克提恩的说辞不为所动，并且拒绝在我提供任何实质证据之前相信我。带着失望，我离开了教堂，但在大门处，一位侏儒拦住了我。他是佐伊拉的行政助手，刚才圣骑士对我说的，是基于她官方身分的说辞，而现在她让助手带来了她提供给我的个人消息。佐伊拉确实早已察觉到了欧克提恩某些不符合圣骑士守则的犯罪行为，但恐怕她和我一样缺乏必要的证据，而现在，她会愿意提供帮助，前提是我能够前去让欧克提恩供认自己的罪行。

我答应了这个要求，作为交换，助手告诉了我欧克提恩的所在之地。这个道貌岸然的家伙躲在一堆书籍里沉思，被我揭穿了他的阴谋后，却还叫嚷着要杀死我。他焚烧了附近的图书，唤出一堆打手拖住我，然后躲在一旁用法术偷袭，还真是好个“光明正大”的圣骑士战术。可惜他能用钱请来的家伙都不堪一击，我们沿着图书馆外的走道边打边追，最后这个自大的侏儒终于被我逮住，用战锤像是个皮球般地打得撞破彩玻璃窗，飞进了大教堂。

流程难点提示

这是一场非常烦人的战斗，玩家基本上不会被突发的攻击杀死，但是欧克提恩会一路逃跑，来到一个阶段点便破坏玩家退路，然后召唤打手，自己则躲在一个魔法屏障后方放火球。因为魔法攻击经常会中断玩家的连招，必要时连法术系玩家也请举起盾牌格挡一下，免得被火球和打手的攻击连续击中。除此以外，欧克提恩可谓不堪一击，他没有刚体属性，又是小体型，战士甚至可以用刺链术把他拉到身边痛揍一翻，只要抓紧机会对他造成伤害，就可以立刻进入 QTE 阶段。

风石之谜



欧克提恩被打败后，修格斯找到了他的日记，也找到了温崔尼奥的所在之处，他正在一座小岛上进行研究，但是想要到达那座小岛，就必须先渡海。于是，我只好前去和奥琳汇合，看看她推荐的蒂勒娜将军能否提供我想要的帮助。这位光精灵曾经领导凡人军团对抗冬晶军，但是在著名的梅·圣西尔（Mel Senshir）要塞，军团遭遇惨败，几乎无法维持战线。作为怪罪的对象，蒂勒娜遭到了流放，但她似乎并没有放弃打败冬晶军的机会。根据当地占命者所说，蒂勒娜正在乌鲁－图斯克（Urul-tusk）遗址附近，想要找到一个威力强大的古代神器。但按照命运的安排，蒂勒娜永远也无法成功，除非有人能帮助她打破命运。就目前来说，这个人只能是我了。

我在乌鲁－图斯克遗址外遇到了蒂勒娜，这位命途坎坷的光精灵一开始就碰到了问题：她根本没法打开遗址的大门。按照她了解到的消息，想要进入遗址，就必须启动几座被称为风石（Windstone）的特殊建筑。蒂勒娜尝试过，但风石对她毫无反应，而现在，该轮到我去试一试了。

好消息是，风石的确对我的触碰有所反应，当我碰到风石时，大量的命运之力涌进了我的身体，风石也开始转动起来。但是强大的力量引来了恶魔，这些家伙向我扑来，不过正好成为了我消耗命运之力发动命运震荡的活靶子。看见我启动了风石，蒂勒娜似乎重新燃起了希望，她请求我帮忙启动其他四个风石，我欣然答应。不过一路上碰到的麻烦可不小，除了启动风石引来的恶魔，还有冬晶军偷袭我。最后一处风石，竟然引来了一只巨大的恶魔，不但皮粗肉厚，还能发动大范围的法术攻击。

等我费尽九牛二虎之力干掉恶魔，灰头土脸地回到蒂勒娜的营地时，她早已经迫不及待地朝着遗址里头冲去，我只好连忙跟了上去。

流程难点提示

启动最后一个风石时，玩家会遇到恶魔暴君（Niskaru Tyrant），一种后期游戏中比较常见的大型敌人，攻击招式包括远程的火球二连吐，近战的螺旋手二连击和大范围甩尾，还有范围惊人的法术爆炸。不过因为招式普遍都是可以格挡的，所以力量系角色可以靠举盾在近身顶住攻击后立刻还击，而至于敏捷系和法术系角色，最好近身引诱它发动螺旋手二连击，然后立刻远离，趁着其出招时发动进攻。

圣枪光之刺

在乌鲁－图斯克遗址深处，有着一柄威力强大的长枪，名为光之刺（Piercing Light）。当初蒂勒娜带领凡人军团镇守梅·圣西尔要塞，却因为冬晶军控制了一头可怕的恶魔领主：巴罗尔（Niskaru Lord: Balor）向要塞发起进攻，最终才导致了凡人军团战败。在被流放的这些年里，她一直想要找到一把能够彻底杀死巴罗尔的武器，而那就是光之刺，一把能够洞穿万物的长枪。

存放着力量如此强大的神器，乌鲁－图斯克遗址里头存在着大量被吸引而来的恶魔，我随着蒂勒娜一路深入，路上遇到的普通恶魔都不是我们的对手，但在接近长枪的所在之地时，蒂勒娜警告我，在传说中，一个恶魔战士：阿扎哈勒（Niskaru Warrior: Azaghaal）守护着长枪，不允许任何人靠近这件神物，而如今，我们终于要验证一下这个传闻是否真实。

在遗址的中心，我们看到了圣枪



光之刺，蒂勒娜丢下自己的武器，一马当先冲上了高台，想要拔起长枪。那并不容易，更可怕的是，无数恶魔仿佛受到了召唤，不停地传送而来。在消灭了几批恶魔后，终于，传说中的恶魔战士出现了，它的外貌跟之前遇到的大型恶魔非常相似，只是在它身体上燃烧的并不是烈火，而是寒冷的冰焰！

幸好，阿扎哈勒虽然比一般的大型恶魔更为强壮，但攻击手法却和其他恶魔一样地狂暴而粗劣，如果没有命运震荡的帮助，它或许会是个难缠的对手，可当我发动了自己的特殊能力，就连如此强大的恶魔，都变得不堪一击。

在阿扎哈勒倒下的同时，我听到蒂勒娜发出了一声胜利的呐喊，手中高举的圣枪光之刺，正在散发着耀眼的亮芒。

流程难点提示

除了攻击附带的法术伤害不太一样，BOSS 阿扎哈勒和一般的恶魔暴君没什么分别，可以采用相同的战术，不过因为场地相对较小，非力量系的角色要小心躲闪。如果之前玩家耗尽了命运槽，这里记得多多消灭小型恶魔来累积命运值，最后用罪与罚模式终结 BOSS。

梅·圣西尔英雄
Hero of Mel Senshir

起航

取得光之刺让蒂勒娜重新燃起了希望，但是她需要面对的困难却远远不止一个。连年地支援困守梅·圣西尔要塞的军队，暗精灵的主要城市拉希尔（Rathir）已经被渐渐地掏空，市民失去了支援前线的热情，作为市长的埃伦德·卡夫（Elund·Carth）并不愿意按照蒂勒娜的意愿出兵增援梅·圣西尔要塞，仅仅是因为她得到了一把强大的长枪。闻讯而来的安格弗也没能说服市长，如今轮到我站在了他面前。老实说，我没有抱任何说服他的希望，但出乎意料的是，在真正需要辩论的时候，我却突然巧舌如簧起来，竟然说服了市长，他还送给了我一个戒指。



于是，我们组织起了一支大军，那些在梅·圣西尔要塞撤回拉希尔后已经战伤康复的士兵和市长增派的部队汇聚在一艘艘战舰上，浩浩荡荡地向着梅·圣西尔要塞驶去。

鏖战

领导当地士兵的指挥官奥威格林（Commander Owaiglyn）热情地欢迎了我们的到来，而且对于蒂勒娜的回归极为激动，看来尽管她被流放，前线的士兵们并没有忘记过她的功绩。如今，她手持神枪，众人都在期待着她能够再创壮举。安格弗似乎对于自己能够再入战场非常高兴，令我意外的是，在要塞里我还碰到了奥琳。这位神秘的女子对我改变要塞的现状寄予了厚望，但却不肯透露自己为什么也要来到危险的前线。

没等好好看看要塞的模样，察觉到要塞动向的冬晶军再次发起了进攻！但这一次，他们不会再碰到坚守的城门，而是重新鼓起了战意的凡人军队！

我和蒂勒娜在城墙上兵分两路，向着冬晶军攻去，我们在正面战场上能够发挥的作用不大，所以把任务锁定在了狙击敌人的领军者巫骑士莫文（Witchknight Malwyn）上，冬晶军部队被放进了要塞的前院，而古老的城墙可以变成我们前去杀死巫骑士的捷径。

一路挥舞大剑，我击败了成群的冬晶军士兵，还遇到了同样参与到战争中的奥琳，她一个人就守住了一个城头堡，阻止了冬晶军用梯子攀上城墙的打算。终于，在城墙的另一端，我遇到了巫骑士莫文，他在看到我的一瞬间，似乎便了解到了我们的意图。但是这个残忍的冬灵将领并不畏惧，他吹起号角唤来了巴洛尔，让我能够有机会亲自看见这头庞大的独眼怪物，然后举起镶满水晶的剑刃，挑衅地指向我！



流程难点提示

巫骑士拥有刚体属性，喜欢用蓄力攻击来对玩家发动刺击，还会用法术发动范围攻击，不过这些招式威胁都不算大，最可怕的是他会召唤恶魔巴洛尔对玩家张开眼睛，发动死光攻击。这招只能在死光即将发射的瞬间翻滚并保持移动才能有机会躲过，因为Hard难度下死光的威力非常大，生命值上限不够高的敏捷系与法术系角色需要小心被秒杀，至于力量系玩家，如果实在觉得躲不过，架起盾牌硬吃下死光的伤害，同时喝药水补血也是个勉强算可行的办法。因为战斗中还会有小兵出现，所以玩家一般都可以获得足够的命运值去发动罪与罚模式，一进入子弹时间，巫骑士就不再是个威胁了。

最后一击

巫骑士倒在了我的剑下，但巴洛尔仍然在攻击着我们的士兵。蒂勒娜这时赶到，正和我商量如何对付巴洛尔，这恶魔回头发出一道死光，把我和蒂勒娜所在的城墙分割了开来。现在，只有靠蒂勒娜了。她勇敢地举起了长枪，可是在投出去之前却被一支流箭射中了腹部。巴洛尔这时竟然回过头来，开始对她释放死光！蒂勒娜顽强地前冲，举起一面盾牌挡住了死光，再一次捡起光之刺，用尽自己最后的力量射向了巴洛尔！

伤痛让她失去了准头，长枪穿过巴洛尔的头冠，刺死了那只控制着它眼睛开合的鱼人，却没能杀死这怪物。它眼中的死光终于穿透了盾牌的防御，被正面击中的蒂勒娜顿时化为了飞灰。



但她的牺牲并非毫无意义，失去了控制，巴洛尔开始无差别地攻击战场上的所有生物，形势终于不再是向着冬晶军一边倒了！可是为了不让蒂勒娜白白牺牲，我必须终结这只怪物！沿着蒂勒娜来时的路线往回跑，我追踪着巴洛尔，把路上遇到的安格弗抛在了身后。解决了一只被乱战吸引而来的大型恶魔，我终于再一次面对巴洛尔，这一次，我要让这头怪物为带走了蒂勒娜和无数凡人士兵的生命而付出代价！

流程难点提示

和巴洛尔的战斗令人想起"《战神》系列"的BOSS战，平常玩家无法击中巴洛尔，只需要专心躲避它的攻击。挥舞爪子的攻击需要来到平台后方躲避，眼部死光有两种发射方式，头部抬高的发射，需要跑到平台靠近巴洛尔的边缘躲避，而垂下头部的死光则相反，需要远离边缘和巴洛尔正面来躲避。巴洛尔举起爪子砸向平台时，就是攻击的机会，它的爪子会扣在平台上，抓紧机会攻击爪子，造成一定量的伤害，巴洛尔的头部会摔在平台上，趁机猛攻吧！如此反复几次，巴洛尔血槽耗尽，眼睛闪着光芒地砸向平台就是QTE的讯号。这一次的BOSS战QTE会相对复杂一点点，玩家需要多按几个键才会进入连打阶段，判定要求并不严格，看准机会行事吧。

挑战宿命
Destiny Defiant

流亡皇族

巴洛尔的死彻底摧毁了冬晶军的战意，他们像是蝼蚁般地四散溃逃，梅·圣西尔要塞终于解围。人们尊称我为破围者（Siege Breaker），这称号让我有点惭愧，毕竟这里头应该有蒂勒娜的一分功劳，她却无法活着享受这个荣耀。而当一个冬灵如此称呼我时，实在让我好奇对方的身分。这个在要塞城外要求见我一面的冬灵名叫凯旦（Kydan），一位流亡的冬灵皇族。这恐怕是我碰到头一个不想要给我一刀的冬灵，而且他和安格弗还是旧识，当然，最重要的是，我们有一个共同的敌人：贾德弗。

要塞附近人多耳杂，不是个谈话的好地方，凯旦将我带到了一处老旧的遗址中，这里聚集着少数没有屈从贾德弗意志的冬灵，他们为我带来了冬灵内部情况的新认识。冬晶军或许一直都在侵袭凡人种族的家园，不过冬灵内部也并非所有成员都遵从这种思想，有不少冬灵仍然维持着正常的理智，他们或逃离家园，或在贾德弗残暴的统治下忍辱偷生。而我的到来，为他们带去了希望。



想要解放被贾德弗控制的冬灵，就必须摧毁他用水晶制造出的法阵，他使用这些邪恶的法阵作为中继站，不断地扩展着他的影响，而如果破坏这些法阵，贾德弗的影响力便会大大下降。这任务自然落在了我肩上。

流程难点提示

水晶法阵共有三个，法阵附近有冬晶军士兵把守，不过威胁不强，倒是在路上会遇到许多持盾的食人魔暴徒(Bolgan Thug)，他们没有刚体属性，但所有正面攻击都会被完全挡下。而那些和冬晶军一起行动的巨人(Jottun)则身披重甲，不但有刚体，攻击威力也相当强。玩家前往水晶的路上还会频繁地碰到恶魔，普通恶魔和暴君都有。所以罪与罚模式能用就用，可以赚到不少经验值。

孤岛惊魂

贾德弗在我摧毁每一个水晶法阵时都会留给我几句气急败坏的威胁，但那毫无意义。很快，我回去向凯旦报告战况，他对我的工作成果非常满意，而作为回报，他提供了前往侏儒温崔尼奥所在岛屿的方法，那便是通过一条完全由暗影汇聚成的通道。这次我仍然不会孤身犯险，奥琳将会陪我一起行动。

紧闭着眼睛，我在暗精灵的指引下摸索着通过了影道，来到了温崔尼奥所在的小岛，大量的拉兹之子立刻朝我们扑了过来，看来我们绝对是来对地方了。不过岛上惟一的高塔内部情况非常奇怪，到处都是恶心的黏糊状物体，刚刚走出通道，我便发现了这个高塔的真面目：另一个灵魂之井！看来尽管欧克提恩被击败，灵魂之井的研究却没有停下来。一路解决蜂拥而至的拉兹之子和用于看守高塔的恐惧傀儡，我听到了上层有人在呼救，而这里惟一的活人应该就只有温崔尼奥没错，看来这个侏儒似乎有了大麻烦。奥琳帮我挡住来袭的亡灵，我一路朝上层冲，终于看到了修格斯曾经的研究伙伴。比起修格斯，他似乎要年轻一些，长相倒是同样充满书卷气。但他看到我似乎比我看到他还要惊讶。



“是你？”他的声音带着点颤抖，“你竟然没有死？”

这个侏儒似乎对于我并不认得他感到不可思议，他一股脑地透露出了我的身分——他曾经的研究助手——和我们的行动目的：用灵魂之井改变世界。那个曾经找到方法潜入阿拉巴斯塔去偷取水晶的人并不是温崔尼奥，而是我——起码是复活之前的我。我和温崔尼奥取得了足够让他建造灵魂之井的水晶，但似乎当时的我想要取得更多，便向着水晶的源头，也就是水晶洞的深处走去。贪婪让我付出了代价，温崔尼奥曾经试着救我，但并不管用。然后，我被送到了修格斯的灵魂之井，这就是一切的开端。

我杀死巴洛尔时没想到的是，这恶魔竟然也有灵魂——或者是类似的东西，温崔尼奥的灵魂之井捕捉到了恶魔的灵魂，立刻陷入了过载，塔里一切都乱了套。在这个灵魂之井步上前一个灵魂之井的后路坍塌前，温崔尼奥能够想办法关停它，但前提是我必须挡住蜂拥而来的亡灵。

骄傲圣堂

总算关闭了灵魂之井，救出了温崔尼奥，但他对我的过去却完全不了解，惟一能够交给我的，只有一枚戒指。倒是他提供了一个让我们能够前去阿拉巴斯塔的方法，那就是通过骄傲圣堂（House of Pride），这个冬灵的聚居点便是通往他们国度的入口。但是，骄傲圣堂的守护者德伦（Dren）是一位受过祝福的冬灵，他并不忠于贾德弗，但却发誓要保护骄傲圣堂，任何人都不能通过他守护的大门。德伦身上的祝福让他刀枪不入，不过温崔尼奥还带着一样东西：德伦的孪生夏灵姐姐蒂芙（Dyth）的灵魂精华。这位夏灵和德伦一样受过祝福，成为了英勇圣堂（House of Valor）的守护者，而当英勇圣堂被攻陷时，蒂芙也因此去世。她的灵魂精华被温崔尼奥的灵魂之井所捕获，只要身上带着这个精华，我便也可以下德伦般刀枪不入。



使用一个生灵的灵魂来作为护身符让我有种负罪感，但如果不阻止贾德弗，代价却是更多的生灵涂炭。我靠着德伦的姐姐灵魂作为筹码，让他答应了和我进行一场公平决斗，我们双方都解除祝福，用真刀真剑来进行决斗，前提是我会让骄傲圣堂得到解放。点点头，我许下了承诺，然后举起了手中了大剑，迎上了德伦那属于剑客的凌厉目光！

流程难点提示

德伦和巫骑士一样喜欢用蓄力刺击，还有单次砍击和三连砍。他的攻击瞬间防御判定很严格，玩家基本上不可能做到，所以也不建议各位尝试，引诱他发动三连斩后打背或远程攻击是不错的选择。每过一段时间，德伦会传送自己到高空，然后在地面上释放两个陷阱法阵，踏进去会被炸伤。不过陷阱的范围不大，绕过去或者等德伦自己走过来皆可。只要德伦生命一过半，就发动罪与罚模式解决他吧。

进军，阿拉巴斯塔

遗憾地终结了德伦的生命，我清除了骄傲圣堂里头的冬晶军，也消灭了他们的领袖，一个女性的巫骑士，她那法师般的脆弱身体就和她召唤出的恐惧傀儡般地不堪一击。击碎控制骄傲圣堂的法阵时，贾德弗又现出幻影，对我一阵恶言相向，但这个暴君的言辞实在缺乏营养，倒是骄傲圣堂的冬灵代言人还提供了更为实际的东西，那就是打开通往阿拉巴斯塔大门的钥匙！

终于，十年后，凡人的军队第一次挺进到了冬灵的国度，深入了他们的腹地。不过一切都仅仅是开始，想要通过冬晶军盘踞的阿拉巴斯塔，前去贾德弗王座所在的复仇圣堂（House of Vengeance），凡人的军队还尚未有足够的能力。时间不等人，我们这些可以单独行动的冒险者只能提前动身。我在一路上碰到了正在密谋潜入复仇圣堂的艾琳和温崔尼奥，还有气喘吁吁的安格弗，当然路上少不了冬晶军的骚扰，在靠近复仇圣堂的入口处，还有大量的巨魔出现。幸好此时凯旦和安格弗领着一些冬灵抵抗者加入了我的行列，让我们顺利地攻入了复仇圣堂。



流程难点提示

前去复仇圣堂的路是线性的，不想多惹麻烦的玩家可以不理岔路一直冲，路上主要敌人就是冬晶军，到了哀伤圣堂附近才会碰到身上有着水晶的巨魔，攻击方式和之前的女巨魔类似，熟悉以后也不难对付，况且还有几个NPC助阵。惟一比较威胁玩家生命安全的反倒是各种属性的小妖精（Sprite），单个不构成威胁，但因为他们的法术有追踪性能，数量一多，连续不断的法术连击会严重威胁玩家的生命，速战速决立刻解决掉它们才是上上策。

复仇圣堂

这座圣堂的首领名叫库尔（Cur），正如圣堂的名字，库尔让自己的心被仇恨占据，将自己化为了一头强大的野兽，他对疼痛的忍耐能力远远超出了我的想象，似乎就是一个打不死的铁人。在复仇圣堂内部挺进时，我们还不曾遇到过如此强大的敌人。这时安格弗勇猛地拖住了这个强敌，让我能够有机会先消灭那些前来干扰的冬晶军士兵，再从容地发动命运震荡，将寒冰凝成巨斧，斩断了库尔的身躯！

前往贾德弗王座大门展现在我面前，但最后的这段路似乎只能由我自己走，安格弗和凯旦将会留下阻挡敌人的援兵，好让我能够和贾德弗算算账。



流程难点提示

库尔算是之前各种人形BOSS的优点集合体，刚体，攻击威力高，招式全面。但是这里游戏的AI设置似乎出现了问题，玩家如果跑得比较慢，库尔就和安格弗较上劲了，两个人不停地互砍，BOSS也不会理会玩家角色。玩家可以从容清掉其他敌人，蓄满命运槽再开启罪与罚模式解决库尔，过程非常简单轻松，简直难以让人相信这是Hard难度的BOSS战。

暴君之死

刚进入王座附近的庭院，一张熟悉的面孔映入了我眼帘，奥琳没有参加之前的战斗，却偷偷潜进了这里，而在她脚边，正躺着侏儒温崔尼奥的尸体。很难说他们俩当中我更相信谁，但这也并不是去判断谁是坏人的时候，只能继续前进。但随着我们在路上的交谈越发深入，奥琳向我揭示了一个我意想不到的秘密：她才是认识我最久并最了解我的人。我们同属于一个古老的组织，其使命就是阻止一位邪恶神明摆脱囚禁她的牢笼，降临世上。那就是贾德弗口中的新神，其实，那是一头拥有强大力量的巨龙，名为提诺崔（Tirnoch），也就是龙母神。水晶是她的力量体现之一，而因为察觉到贾德弗已经被这种力量控制，我——复活前的我假装成为温崔尼奥的助手，利用了他来混进了阿拉巴斯塔，想要终结龙母神的逃脱计划。但，正如一位占命者所预言的那样，我命中注定无法达成这个目标，所以我失败了，尸体被温崔尼奥带走，最后被运到了灵魂之井当中，等待着腐烂。



来阻止龙母神的降临。而我的同伴，便是奥琳。

然而，我活了过来，成为了命运当中的一个变数，一个不受控制的存在。可是尽管我已经不在命运的路线当中，属于我的宿命却远远没有完结。这就是宿命法典想要揭示的事实，我仍然在宿命的带领下回到了这里，前来击败贾德弗，前

终于，我得知了自己的过去，但记忆却没有随之复苏，甚至不能在我心中泛起一丝感情的涟漪，仿佛那是别人的故事。灵魂之井并不仅仅是复活了我，而是似乎把我变成了另一个人，又或是另一种东西。我并不抗拒自己这具身躯曾肩负的使命，但恐怕驱动我再次挑战龙母神的动力，并不是那曾经的秘密使命感。我只是不舍得这个世界被毁灭，它对我来说是如此地神秘，如此地迷人，让我禁不住想要用自己空空如也的脑袋装满每一处美丽的风光。

曾经的艾莎妲或许早已死去，而如今复活的我，早已变不回曾经的那个人了。

怀着对这个世界的爱，我推开了王座之间的大门，站在了冬灵疯狂的君王面前，带来了他的末日。

流程难点提示

贾德弗是个典型的施法者BOSS，本身没有刚体，甚至不能抵抗刺链术这类法术的推拉，一旦被逮住，玩家随时可以把他打个半死。他懂得分身出两个幻影，不过外表都带着显眼的红光，很好辨认，先杀掉分身再继续攻击贾德弗，他受到一定伤害便会传送到高处，在地面上布满密集的爆炸法阵，然后不停地对玩家释放火球。力量系角色可以用刺链术把他拉到地面解除魔法，而对于另外两系来说，那简直是好大一个活靶子，尽情打吧，但不必浪费命运槽开罪与罚模式，因为最后玩家会发现所谓的贾德弗真身也是个幻影，没有办法发动QTE，也不会有额外经验值奖励。

挑战宿命

消灭了贾德弗的幻影，我和奥琳深入到了王座后的水晶洞，也就是龙母神的牢笼。一路上，这头邪恶的巨龙不停地抽取出我身上的命运力量，化为一个个幻影阻挡我。但我已是粉碎过无数命运的人，就算是我自己的命运又能奈我如何。最后，在洞穴的深处，我看到了已经陷入癫狂的贾德弗。他是如此期盼着自己祀奉神明的赞赏，但已经部分摆脱牢笼的提诺崔“赐”给他的，只有一股淡淡的龙息，却足够让他在被灼烧引发的惨叫中坠落深渊。我高举手中的大剑，迎来了自己宿命中的最终一战，是打破宿命，还是最后被命运所制服？很快就可以见分晓！



卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织



流程难点提示

任何期待最终BOSS战会有什么挑战性的玩家们，你们会失望的，龙母神的行动规律极其简单粗暴，她会先抽出玩家的命运，制造出幻影，等玩家和幻影战斗时，她会放些威胁不大的干扰攻击，有的威力算是颇高，但因为往往是单发的，玩家绝对可以从容喝药补血。等玩家消灭幻影蓄满了命运槽，立刻发动罪与罚模式，角色会发动本战特有的命运震荡波，击晕龙母神，趁着她脑袋搁倒在平台上，冲上去死命砍吧，没几刀她的生命值就会降得需要进入下一阶段。而阶段和阶段之间的主要分别就是她单次创造出的幻影数量，一开始是一个，之后是两个，最后是三个。看起来似乎难度在递增，但是玩家获取的命运值也在提升，一次干掉三个幻影，玩家第三次把龙母神震晕，打空她血槽，就可以进入QTE阶段，然后迎来通关。

死凯勒的传说（The Legend of Dead Kel）

这个在今年3月20日放出的DLC将玩家带到了Gallows End，一个神秘的海外岛屿，这里有着新的故事线任务，三张全新的命运转折卡片（Twists of Fate），大量的新装备和Gravehal要塞（Gravehal Keep），一个能够使用任务不断恢复重建的玩家居所。需要提醒玩家的是，在接受了这个DLC并前往新地图后，玩家在完成主线任务黑暗港口（Dark Harbor）之前无法回到原本身处的主要大陆上。

主线任务 Main Quest

死凯勒的传说（The Legend of Dead Kel）



在港口Rathir的Seafoam Tavern中，玩家能够找到Garrick舰长（Commodore Garrick），他向你提起了死凯勒的传说，如果玩家接受任务会获得少量的金钱奖励。到不远处的码头和Captain Brattigan对话，选择出发就可以前往Gallows End。

紧接着玩家角色会在海难后醒来，与身边的Captain Brattigan对话后就能够在她引导下想办法离开沙滩，不过玩家最好先搜刮完沙滩上的东西，免得遗漏物品导致无法解开成就。

跟着Brattigan进入附近的洞穴，玩家会遇到新怪物Scavs，擅长远程毒药攻击，记得不要用魔法把他们秒杀，免得因为成就BUG而不计入杀怪数量中。

在洞中Brattigan会使用炸弹破坏洞壁来开拓新的道路，后期她的爆炸物耗尽，玩家可以跳下附近的水中寻找爆炸物，然后自己学习如何炸开洞壁。

在离开洞穴后不远处玩家便会进入这个区域的主要村庄Cape Solace，与Alder Malloi对话后便可以完结任务并进入后续任务“劫后余生”（What Remains）。

劫后余生（What Remains）



玩家需要前往Scuttle Beach拯救海难中的其他幸存者，海滩上有不少怪物，其中还包括了死凯勒手下的船员Faer Gorta Shipmen和Faer Gorta Captains，不过这两种怪物的行动模式和一般的Faer Gorta没什么分别，应该不会对玩家构成威胁。在一艘搁浅的大船处，玩家可以找到Thorir Arding，他向玩家求救，因为他的妻子被海盗们绑架到了附近的Cliffbreak Fasting。

进入Cliffbreak Fasting，Alder Malloi的女儿Nina Malloi出现，并且答应和玩家一同寻找Thorir Arding的妻子Asa Arding。这个地下城的路线并不复杂，玩家需要对付敌人只有新怪物Scavs和死凯勒的手下们，找到Asa Arding后，她证实了是死凯勒带领手下袭击了她所在的大船，并且掠夺了几乎所有东西，他目前正躲在附近某个通道当中。

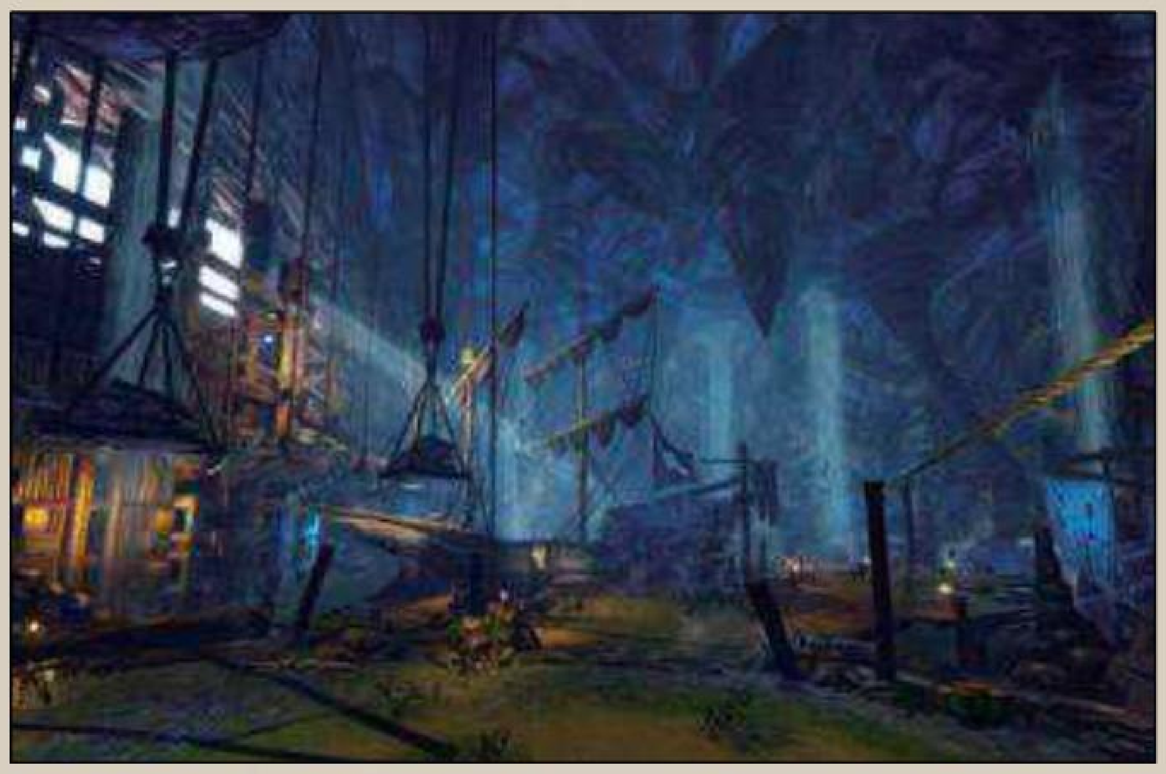
新的道路开启，玩家可以沿着通道找到死凯勒，不过他并不打算和玩家交手，召唤出一堆骷髅船员手下后便传送离开。解决这些杂兵后，Nina会提起在另一个地方还有一艘船遭遇了海难，玩家可以让她去追踪死凯勒的行踪或是前往海难处搜寻幸存者，前一个选择能够让玩家获得一把紫色品质的长剑，后一个选择则能够让她救回Dylan Gravenor，一个懂得卸除装备上宝石的囚犯。

离开洞穴和Brattigan对话，就可以进入到后续任务。

黑暗港口（Dark Harbor）

按照Brattigan的建议，玩家需要和Alder Malloi对话，他会告诉玩家一些关于Gallows End的传统，并提到了流亡者这个名词，就是指他们这些被困在岛上的居民。最老资格的流亡者名叫Quay，想要解决死凯勒，玩家就需要寻求他的指引。但是首先玩家需要帮Alder把一个戒指带到Souldeep Fasting交给他的妻子。不过在Souldeep Fasting里头玩家只会碰到身穿神秘盔甲的名叫“守望者”（Watcher）的男子，他会代为接收戒指，并遣走了玩家。

此时玩家可以前去寻找Quay，他住在一个小帐篷里头，就在黑暗港口不远处，他悲观地认为岛上的居民只能无穷无尽地遭受到死凯勒的折磨，再无翻身的可能，不过他也提供了一点有用的讯息，岛上惟一一艘还没被破坏的船“镇魂歌号”（The Requiem）就停靠在黑暗港口，那是死凯勒的海盗船。



既然知道船在哪里，玩家便可以立刻前往码头夺船。码头的外围有大量的骷髅水手，不过基本上不会对玩家构成威胁，最后在进入码头内部前记得存档，因为之后玩家会遇到Tari Holstig，这位男子似乎正准备不明智地进行某项行动，要说服他可不容易，就算口才技巧达到了10级也只有66%的成功率，所以必要时只能采取SL大法才能说服他，然后接到支线任务“替天行道”（Justice Done）。

继续进入码头，玩家需要打开四个机关来开启挡住码头的围墙，每个开关附近都有些骷髅水手，不足为惧，但需要注意的是打开开关的方式不是按键，而是直接向开关发动攻击。

解决所有开关后，玩家需要在船前和码头的真正守护者Bloodgrin对决，他的行动模式非常类似于Jottun，有刚体属性，攻击范围和威力颇大，而且还会召唤出骷髅水手骚扰玩家，最好的处理方式自然还是开启罪与罚模式干掉。

Quay对于玩家的行为非常的钦佩，他除了告诉玩家更多关于Gallows End和死凯勒的故事，也提到了Cape Solace里头有着一个间谍，一个强大的存在，而且对方似乎并不打算让岛屿上的居民摆脱死凯勒的恐怖统治。

驾驶镇魂歌号回到Cape Solace，任务完成。玩家现在终于能够在Rathir和Gallows End之间自由往返了。

至死方休（Until Death）

Brattigan对于玩家能够夺来镇魂歌号感到非常钦佩，而对于间谍，她觉得如果有人想要破坏岛民们与本土神明Akara的关系，那就是袭击即将继任神侍（Scion）的Bridgette Malloi，也就是Alder Malloi的妻子和Nina Malloi的母亲。玩家前往Souldeep Fasting会发现之前有过一面之缘的守望者被打倒在地，他告诉玩家Bridgette陷入了疯狂，几乎杀死了所有人后躲进了Souldeep Fasting的深处。追入地下城，玩家会遇到名为“命运之门”（Fate Door）的特殊大门，不过虽然开启的方式比较特别，是用命运之力来解锁，不过对于玩家的操作没什么特殊要求。这些门的特点是平常不可见，而且是单行通道，开启之后不可返回，直到玩家击败Bridgette为止。

通过四道命运之门，玩家会遇到Bridgette，不过她竟然召唤出了许多骷髅水手帮助自己攻击玩家，这时的Bridgette非常容易击败，不要在她身上浪费罪与罚模式。击败Bridgette后，隐藏在她身躯里头的Whispering Witch残忍地破开Bridgette的躯体现出真身，战斗才真正地开始。她是个典型的施法者，不但会使用各种覆盖面广的大威力法术，还会召唤出两只Scavs辅助她战斗。每过一段时间，她就会把自己传送到玩家无法的攻击的高台上，对玩家释放大威力的法术攻击或是继续召唤Scavs。显然这时候就是使用罪与罚模式的好时机，不过如果玩家命运槽尚未蓄满，可以稳扎稳打地靠Scavs补充，期间对于Whispering Witch的法术攻击，是能躲就躲，躲不了就防，千万不要硬拼，哪怕是皮粗肉厚的战士风格角色也扛不住她的法术和Scavs毒液的连击。



战胜Whispering Witch后，捡起神侍护身符和Bridgette留给丈夫和女儿的信，玩家现在可以离开Souldeep Fasting，把这个噩耗告诉Alder，同时完结任务。

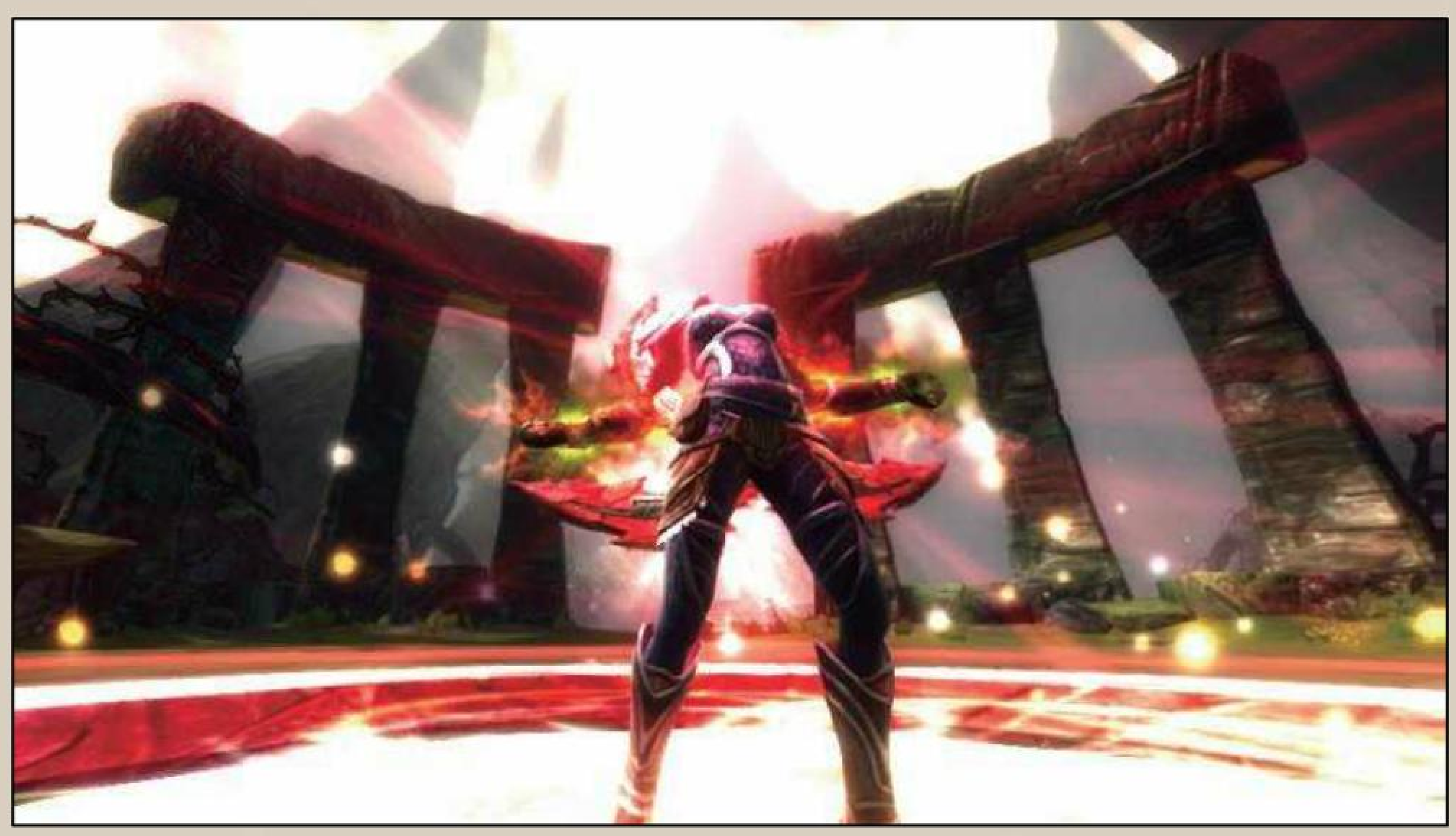
神祭（An Offering）

Bridgette死去了，但必须要有人继任神侍的位置，玩家所扮演的无命者责无旁贷地接下了这个任务。前往Ruin of Akara-Tor，跟Brattigan对话，她指示玩家站在圆环的中央，继任仪式迅速开始，一阵红光过后，玩家会获得命运转折卡片，同时成为了岛上的神侍。这时死凯勒再次出现，指责玩家夺走了他本应拥有的Akara祝福，并派出手下的Baronett来与玩家交战。Baronett是一个诡异的法师，会分身成四个幻影与玩家战斗，不过玩家也能够获得在场其他友方NPC的协助，和之前一样，最简单的解决办法仍然是用罪与罚模式，如果没有蓄满命运槽，玩家可以通过血量和行动模式上的些许分别来看出哪一个才是Baronett的真身，抓紧机会击败他，任务就会进入下一阶段。

主持仪式的Quay告诉玩家，想要解决死凯勒，就必须前往Akara神的所在地，也就是Akara-Tor，玩家需要带上一位勇士帮助自己，有三个选择，分别是一同前往Gallows End的光精灵同伴Captain Brattigan，想要报杀母之仇的Nina Malloi和Tari Holstig。选择其中一人后，玩家可以进入Akara-Tor。

Akara-Tor算是本DLC中最为漫长的地下城，玩家会遭遇大量的掉落物品，所以最好在进去之前清清包裹空间，带好药水和修理工具，还有开锁器。地下城当中的敌人不少，不过都不太具有威胁，后期一个三岔路口还会有个简单的谜题。最后到达Akara-Tor核心处，玩家才终于见到了Akara神的真身，其实它是一棵古树，就如同之前的游戏正篇中遇到尼拉林（Nyralim）。他也道出了为什么自己需要一个神侍，因为需要借助神侍的力量，Akara才能够真正地毁灭死凯勒，一个由Akara自己创造出的怪物。

对话完成的同时，任务也宣告结束，并立刻进入后续任务“终极流放”（The Exiles）。



终极流放（The Exiles）

死凯勒会被Akara强行召唤到玩家面前，短暂的交谈后，战斗立刻开始。死凯勒本身是一位剑士，不过在战斗中会召唤出大量的骷髅水手的来对玩家进行骚扰，同时自己则藏起来，等待手下消耗玩家的战斗力。不过因为骷髅水手并不难对付，所以死凯勒很快就会被迫现身，加上他的攻击实在算不上有威胁，习惯使用大范围攻击的玩家可能会惊讶地发现自己在对付骷髅水手时不小心就把死凯勒的生命值耗光了。使用终结技干掉死凯勒，Akara终于得到了解放，此时Akara-Tor开始崩塌，玩家需要尽快逃跑，路上会有敌人出现，还有一些箱子需要开启，有条件的情况下别错过。

离开Akara-Tor，玩家会被传送到Cape Solace，和Quay对话后，便会完成任务并获得命运转折卡片。

阵营任务 Faction Quest

Gravehal Keep

在Cape Solace与侏儒Padrig Dower对话后便可以开启任务，他会把玩家带到古老的Gravehal要塞，这位侏儒一直梦想着恢复要塞的原貌，而玩家的出现让他看到了希望。要塞的中庭已经完全荒芜，还有三只Scavs盘踞，解决掉他们，然后再料理掉要塞大厅的两只Scavs，这时Padrig宣布玩家已经赢得了坐上要塞王座的资格，但是在玩家坐上王座的瞬间，盘踞在要塞中真正邪恶力量Horrinox现身了，它是一个拥有寒冰力量的大型恶魔（Niskaru Tyrant），使用火焰法术和武器可以对它造成巨大伤害。打败Horrinox后，玩家会获得命运转折卡片，任务第一阶段也到此结束。



Restoring Gravehal

完成Gravehal Keep后和Padrig Dower对话，他宣布自己可以通过足够的材料来重建Gravehal要塞，第一步是重建要塞的中庭，兽栏和商店，如果玩家已经在之前进行主线任务时获得相应的任务材料，便可以立刻交给Padrig，离开要塞一段时间再回来便会发现要塞的面貌发生了巨大的变化。此时Padrig会站在中庭区域等待玩家进行后续的重建任务，Ambrose Flora，一位本地商人会开设商店服务，Cillian Keen，一位驯兽师则会在兽栏中提供驯兽服务，并开启驯兽任务（Beast Training）。

Gravehal Armory

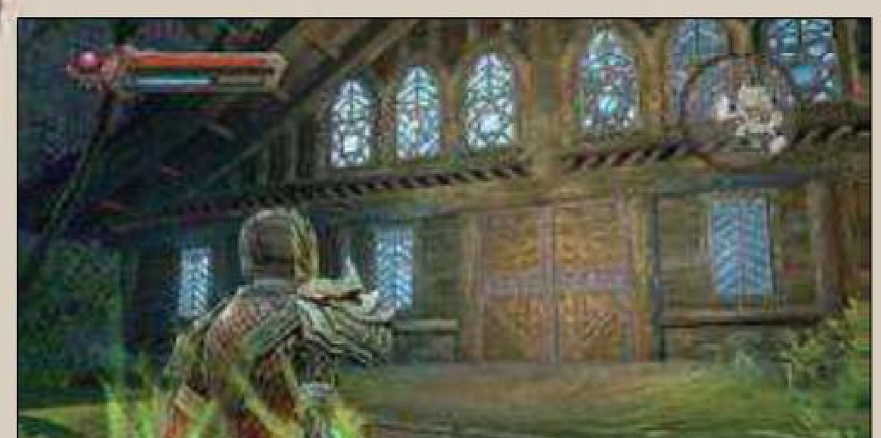
这是Gravehal第二次升级，内容包括了一个拥有熔炉（Blacksmithing Forge）和几个武器箱的军备室，还有一个供玩家与野兽进行交战的斗兽坑（Combat Pit）。Ollie Madsen会前往要塞并管理斗兽坑并开启战斗训练任务（Combat Training）。



Gravehal Tunnels

要塞的第三次升级提供了一条四通八达的地下隧道，玩家可以通过隧道前往岛上的几个地点，路程要比在地面上前往更短。同时，Zefwyn Lan将会来到要塞并提供侦察任务（Scouting Missions）。

Gravehal Library



第四次升级为要塞增添了带有精工工作台的图书馆，Dierdre Gwint也出现在要塞中，并提供翻译任务（Translations）。旅行者Calum Toomey也会在要塞的大厅当中提供商店服务。

Gravehal Gallery



要塞画廊会在第五次升级当中出现，并且让要塞变成了双层结构，随之出现的Benwick Athelm将会提供绘画任务（Gravehal Paintings）。同时中庭也会出现一个精工工作台。

Gravehal Tower

在第六次也是要塞的最终升级里头，巨大的高塔出现在要塞中，而且要塞主建筑上层增加了一个新房间，还提供能够直接跳到外部的跳台。画廊当中也增加了巨大的桌子和雕像。Myfa Rhonwen在要塞中出现，提供外交任务（Diplomacy）。

Beast Training

Cillian Keen是一位老练的驯兽师，他可以捕捉野外的怪物驯服为玩家的宠物，训练宠物前，玩家能够选择宠物的体型是大还是小，然后则是宠物的详细种类，每一种宠物都需要不同种类的食物，这些食物都可以在岛上冒险时获得。交出相应的食物后，Cillian便会开始训练宠物，这需要一定的时间，等他完成时，任务进度会自动更新，此时玩家回到要塞便可以看到训练好的宠物。和宠物对话，花费食物便可以强化训练宠物，增强它们为玩家提供的增益。训练花费的食物类型和提供的增益效果可以在Cillian处查询。一共需要训练三只宠物才可以完成这个任务。



Combat Training

Ollie Madsen会安排玩家在斗兽坑中与不同类型的怪物战斗，并且会进行计时，一旦玩家战胜怪兽的时间超过了以往的记录就可以获得奖励。每一种怪物都是能够重复挑战的，击败它们会获得经验值，有时候怪物身上还会出现掉落物品。完成主线任务最后一步终极流放后，斗兽坑还会出现与Root Golem对战的新挑战。下表列出对战的怪物类型和挑战默认的初始最高纪录，玩家需要用比纪录要短的时间击败怪物才能获得奖励。另一个表格则列出打破纪录次数对应的奖励物品。

怪物挑战数据一览

怪物类型	数量	默认最高纪录
小型怪物		
Rat	4	25秒
Brownie	5	28秒
Boggart	5	30秒
Spider	4	36秒
大型怪物		
Bear	2	35秒
Wolf	4	38秒
Barghest	3	40秒
Root Golem	1	60秒

破纪录奖励一览

破纪录次数	奖励物品
1	Dverga Ornamental Chain
3	Dvergan Emerald
5	Dvergan Swords
7	Trencher
8	The Crafted Sun

Scouting Mission



Zefwyn Lan是一位侦查大师，玩家能够派遣他搜寻岛上许多遭遇海难的地方，并且掠夺残余的物资。Zefwyn每次会提供三个地点供玩家选择，如果玩家对三个地点都不满意，可以选择“Not right now”退出对话再和他谈话来刷新。Zefwyn会花费游戏中一天的时间去执行任务，大部分时候他会带着收获返回，此时任务也会更新状态，但偶然Zefwyn会空手而回，而且宣称有怪物尾随在他之后，迫使他丢下收获逃命，这时玩家需要前往地图上标记出的收获品掉落点前去回收，一般来说，掉落点附近都会出现强大的怪物，需要解决后才能拾取收获品。下表列出Zefwyn能够前往搜寻的地点和收获品的类型，其中当他搜寻Gnomish Trireme时有很大机会救出Bertrand Seznec，一位大师等级的炼金训练师，而在搜寻Traveler Sloop时有很高机会救出Marten Strand，一位大师等级的潜行训练师。

搜寻目标与收获品类型一览

目标名称	收获品类型
Alfar Warship	敏捷系装备、精工材料
Almain Sojourner	炼金材料、建筑材料、药水
Arcane Carrack	精工材料、书籍、法术系装备
Dvergan Raider	锻造材料、建筑材料、精工材料
Gnomish Trireme	书籍、炼金材料
Lyria's Ark	建筑材料、力量系装备、书籍
Merchant Vessel	锻造材料、食物、药水、炼金材料
Traveler Sloop	食物
Varani Longship	武器、精工材料
Warsworn Galley	锻造材料、力量系装备

Translations

Dierdre Gwint会帮助玩家翻译在岛上寻找到的古人文本（Ancient Texts），一共有12份古人文本，玩家可以在冒险途中获得，将文本交给Dierdre后，她会花费游戏中一天的时间去翻译，全部12份古人文本翻译完毕后本任务便会完结。但笔者这里不是很建议玩家们进行这个任务，因为游戏中的BUG，就算把古人文本交给Dierdre，这些物品还是会作为不可摧毁的任务物品留在背包中，白白浪费玩家的背包空间。



Gravehal Paintings

Benwick Athelm交给玩家一支神奇的魔法笔，能够使用怪物的精气来填充颜料，使用这支魔法笔，Benwick就能够为要塞画廊增添漂亮的画作。下表列出修复画作需要杀死的怪物类型和数量，还有画作提供的增益效果。

修复画作击杀怪物需求与获得增益一览

画作名称	所需击杀怪物数量	增益效果
Sea Cave	6 Murghan、4 Scavs	+5%怪物金币掉落
Mythal Keep	6 Faer Gorta、3 Murghan	+3%远程伤害
The Witch's Lair	6 Faer Gorta、1 Root Golem	+10%生命值、+10%法力值
Gravehal Keep	4 Boggarts、6 Scavs	+3% 近战伤害
The Roots of Akara	5 Boggarts、1 Root Golem	+1 每秒恢复生命值

Diplomacy

Myfa Rhonwen作为要塞的外交官，会按照玩家的要求处理和其他岛屿上的定居点之间的外交事务，这些事务包括了进贡（Tribute）、贸易（Trade）、掠夺（Raid）、派遣间谍（Spy）、组成联盟（Make Alliance）和发起战争（Declare War）。游戏中一共有三个定居点能够供玩家进行外交，分别是野矮人（Dverga）定居点Emberdeep、瓦拉尼人（Varani）定居点Fort Olghorn和光精灵（Ljosalfar）定居点Hrenloc，要塞和每一个定居点之间的外交等级（Relations）决定了双方的关系，每种外交行为都会对外交等级造成影响，详细情况请参阅相关表格。下文还会对几种外交行为会造成的效果进行详细解析。最后，建议各位玩家在完成Master of the Keep任务中关于Myfa的请愿，让她换上新服装后再开展这一系列任务，可以大大提高她在任务中的表现。



外交行为选择与外交等级影响一览

外交行为	选项	声望影响
Tribute	1000	+1
	2500	+2
	5000	+3
Trade	A Little gold（2000）	+1
	Some gold（5000）	+2
	A Lot of gold（10000）	+3
Raid	Small Raid	–1
	Big Raid	–2
Spy	Steal Gold	–2
	Steal Goods	–2
	Propaganda	+1
	Assassinate	+1

贸易（Trade）

在贸易当中，玩家需要决定投资的金额，越多的金额就可以换得越多的物品回报，而物品的种类则由贸易的定居点决定，详情请参阅表格。贸易只有在与目标定居点处于中立或友善状态时能够进行。



投资金额与回报物品数量一览

金额	物品数量
2000	3～4
5000	6
10000	11～13

贸易对象与回报物品种类一览

Emberdeep	锻造材料、建筑材料
Fort Olghorn	虫子（食物）、黄金杯（可卖杂物）
Hrenloc	食物、精工材料、宝石

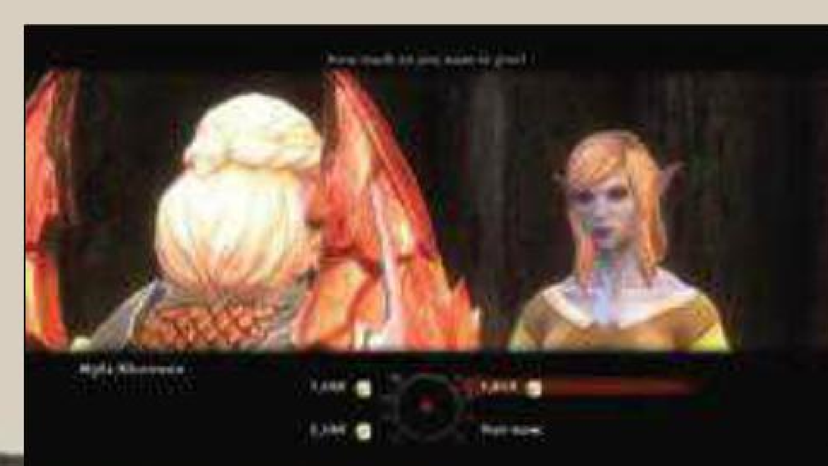
掠夺（Raid）

和贸易相反，掠夺是在与目标定居点处于敌对状态下才能够进行，以降低与目标的外交等级为代价获得一定数量的物品，不同定居点获得物品的种类分别与贸易是一致的。



派遣间谍（Spy）

在任何外交状态下派遣间谍都是可行的，但是其中只有偷取金钱（Steal Gold）和偷取货物（Steal Goods）能够随时使用，宣传（Propaganda）和行刺（Assassinate）则需要特定的外交状态。偷取货物时不同定居点获得物品的种类分别与贸易是一致的。最后，行刺在两个定居点发动战争时使用可以立刻中止战争，无论外交等级有多低。



组成联盟（Make Alliance）

在外交等级达到 4 时便可以采取的外交行动，但是想要令成功机会变高，最好在外交等级达到 9 时才进行。达成联盟后，玩家会获得一次性的奖励，还有种类与贸易时相同的物品作为礼物。

联盟奖励一览	
联盟对象	奖励
Emberdeep	一头Auroch
Fort Olghorn	Erlen Vanik在要塞出现
Hrenloc	Sunhilda Lorelle在要塞出现



发起战争（Declare War）

在外交等级达到 -1 时便可以采取的外交行动，要塞会不断派遣海盗掠夺目标居住点，Myfa 也会不时交给玩家夺来的物品，不同定居点获得物品的种类分别与贸易是一致的。

Master of the Keep

一个长系列任务，有足足 17 步，任务起始于 Padrig Dower，玩家在完全修复要塞和后和他对话便可以接下任务，之后每一阶段都需要前往要塞大厅的王座上端坐后触发。玩家会遇到 17 位请愿者，只有都满足他们的愿望才能够被承认为真正的要塞之主（Lord of Gravehal Keep）。注意部分请愿者需要玩家先去寻找或拯救才会出现，所以这个任务某种程度上可以被视为是 DLC 本身的收尾任务。

请愿1

Priestess Jacinda 请求玩家寻找一位与她共乘一船的 Lyria 教修女，她的尸体就在 Jawbone 区域，也就是岛屿的最西方。在尸体上找到一张便条并带给 Jacinda 就能完结任务第一步。

请愿2

Ambrose Flora 请求玩家帮她寻找她在海难后来到岛上时藏起的货物，货物位于 The Northern Coast 区域中部，寻回货物后交给 Ambrose 即可。

请愿3

Cillian Keen 请求玩家寻找更多的食物来让他扩大自己的养鸡场规模，如果玩家身上已经有三块肉（Meat），那可以立刻解决问题。而如果没有，按照任务提示去狩猎羚羊也可以获得相应的道具。

请愿4

Zefwyn Lan 提出的与其说是请愿，还不如说是挑战，他要求玩家到达 Tidal Pools 最深处来证明实力和勇气。如果玩家之前去过 Tidal Pools，便可以立刻完成任务，但如果还想要救下商人 Aled Powell，那还是必须回去一趟。Tidal Pools 里的敌人类型众多，其中 Root Golem 既有刚体，攻击范围又广，还懂得潜入地下发动攻击，算是颇难对付的敌人。在地下城中救下 Aled Powell 并成功到达终点便可以回去完成任务。

请愿5

Ollie Madsen 要求和玩家决斗，战胜他便可以完成任务。

请愿6

Padrig Dower 请求玩家为他提供物资来继续维护要塞的建筑，如果之前玩家有积极收集物资，就算经过了六次要塞升级也会有剩余，交给 Padrig 便可完成任务，而如果物资没有剩余，就追踪任务后前去地图标出的地方寻找吧。

请愿7

Calum Toomey 请求玩家帮忙还债，债务人是 Cape Solace 中的 Elwa Brond。债款是 10000 金币，除非玩家还处于非常前期的阶段，不然这个价钱算不上有多高，照付即可，不过如果玩家口才技巧够高，可以说服 Elwa Brond 把债务减半，之前记得存个档，因为就算口才到了 10 级，成功率也只有 66%。

请愿8

Deirdre Gwint 请求玩家找到岛上的所有 Dvergan 传奇之石，如果玩家还没有找到，这些石头将会在追踪任务时被标记出来。

请愿9

Benwick Athelm 请求玩家寻找一幅在 Mudhold Fasting 中的画作，画在 Mudhold Fasting 的深处，玩家可以在打通地下城时顺便拿走交给 Benwick Athelm 完成请愿。

请愿10

Myfa Rhonwen 请求玩家给她更多钱好让她买更多的衣服……以便在外交任务中拥有更好的表现，花 7500 帮她买下一位 Rathir 贵族女士的服装就可以完成任务，然后提高她在外交任务中的表现。

请愿11

Aled Powell 请求玩家允许他自杀，安慰一下这个可怜人吧，让他觉得自己是被需要的，就可以解决任务。

请愿12

Kail Murdagh 请求玩家清除盘踞在 Flooded Caverns 的恶魔，事实上恶魔出现在 Castaway's Cove，也就是玩家遭遇海难时出现的地方。杀死三个小型恶魔和之后出现的大型恶魔就可以回去交差。

请愿13

Adeline Kirk 请求玩家用小瓶收集一些 Akara 神树的精华，实际上站在 Akara-Tor 入口处的附近就可以完成要求，把小瓶带回给 Adeline Kirk，任务完成。

请愿14

Marten Strand 请求玩家杀死他手下几个已经变成了死凯勒走狗的水手，在 Mudhold Fasting 可以找到三个 Faer Gorta Captains，杀死他们后回去跟 Marten Strand 交差吧。

请愿15

Bertrand Seznec 请求玩家寻找三个 Gallows Bloom 的样本，按照任务指示采集到样本后交给他，等他化验完毕后就可以完成任务。

请愿16

Erlen Vanik 请求玩家杀死 Scuttle Beach 入口处的一个 Root Golem，如他所愿便可以完成任务。

请愿17

Sunhilda Lorelle 请求玩家娶她为妻……答应后她会搬进玩家要塞中的卧室。使用女性角色的玩家同样可以与她结婚……



死凯勒的传说成就攻略

成就数量	5 个（150 点）
难度	★☆☆☆☆
全成就所需时间	4 ~ 6 小时
最少通关次数	1
有无会错过的成就	1（Manic Pixie Dream Elf）
有无不影响成就获得的秘技	无
难度是否影响成就获得	否
有无成就 BUG	有（Exterminator）

成就综述

这个 DLC 成就特点就是收集内容相当多，而惟一算不上有收集要素的 Manic Pixie Dream Elf 还很容易错过，所以建议任何想要拿齐 DLC 成就的玩家在前往该区域时留个存档，而且要做足功课才开始挑战。对于尚未把游戏本身全成就的玩家来说，这个 DLC 也提供了不少便利，里头既有需要说服 NPC 的对话选项，也有不少新书籍，任务提供的经验值也应该足以帮助玩家解锁顶级宿命。会错过的成就 Manic Pixie Dream Elf 要求玩家在与 Rast Brattigan 进行对话时足够地友善，也就是只选上方的

对话选项才能够不错过这个成就，不然就得读档重来。而有BUG的成就Exterminator，情况不算很糟糕，只不过是玩家使用高威力的攻击一击就杀死成就目标Scavs时，这个击杀将不会累计到成就里头。为了避免这种情况，就是多用威力不太高的普通攻击杀死Scavs，走施法



者路线的玩家可能要克制一下看到Scavs就用流星雨把他们一次性炸死的冲动，免得拿不了成就。

纳罗斯之齿 Teeth of Naros

在4月17日放出的Teeth of Naros既是DLC的名称，也是故事内容发生的地方。这片土地上生活着名为Kollossae的巨人生物，他们拥有着发达的文明，身体的结构却类似于巨大的雕像，如同传说中的天神泰坦。但是，当玩家操纵的无命者来到属于这些巨人的国度时，他们却遇上了麻烦。这个DLC里头，玩家有机会遇到名为Pteryx的新怪物和大量新的武器与护甲，并得以目睹宏伟的空中之城Idylla。需要注意的，玩家在进入Idylla之前无法回到原本的大陆，而之后Idylla因故封锁时也无法返回，直到完成主线任务后Idylla才会重新开放。

成就详解

Message in a Bottle 25点

成就说明 在Gallows End地图上找到8封瓶中信。8封瓶中信的位置如下。

1：在玩家首次到达地图时的沙滩右方。

2：Souldeep Fasting入口左方。

3：在前往Tidal Pools的斜坡底部，玩家需要从上方平台跳下去。

4：Scuttle Beach地图的北方中部。

5：直接跨过Aubrey Gilcrest的河流后找到。

6：Mudhold Fasting的户外区域处。

7：Undersea Fasting的户外区域处。

8：在Brigand's Hideaway的入口处，但是这个地方需要在完成主线任务并接下支线任务The Exiles才会开启。

Keep on Rising 50点

成就说明 完全恢复Gravehal要塞往日的面貌。这个成就相关的任务可以在到达Cape Solace时接到，玩家需要前往废弃的Gravehal要塞，清除废墟中的怪物，然后按照任务NPC的要求一点点收集建设要塞所需的材料，最后在完成了主线任务之后再完成相关的要塞的最终任务，便可以让要塞恢复往日面貌。期间要塞的功能会不断完善，而如果玩家发现自己缺乏某个任务所需的材料，记得追踪这个任务，你所遗漏的材料会在地图上被标记出来。一般来说，玩家只要在进行其他任务时注意搜刮物品，是不会错过的。

Exterminator 25点

成就说明 杀死50个Scavs。这是在DLC中新增加的怪物，玩家如果只是完成主线任务是不可能杀够50个Scavs的，必须要在进行支线任务时尽量多杀，几个地下城里头都有它们的身影，如果发现还是不够，可以在床上休息48小时让这些怪物刷新，然后继续杀直到蓄够50个。正如综述所说，因为BUG的关系，被秒杀的Scavs不计入成就当中，所以请尽量使用普通攻击击杀。

Manic Pixie Dream Elf 25点

成就说明 与Rast Brattigan发展浪漫关系。正如综述所说，这个成就很容易错过，因为玩家和Rast Brattigan对话时哪怕有一次没有选对回答就会导致成就无法解开，但只要提前知道就没有任何难度可言，如果怕自己手滑选错，那就每次看到有和Rast Brattigan的对话机会便存个档吧。

Give Her a Hand 25点

成就说明 找到Aubrey Gilcrest被切掉的手掌。想要达成这个成就，玩家首先要完成支线任务Scattered Fragments，Aubrey会让玩家寻找四个宝藏，在找每一个之前都会给玩家一块宝藏地图的碎片，而另外两块碎片则位于宝藏所在的地区。找到地图后拼起来就可以知道宝藏的具体所在地。找到全部宝藏后触发剧情，那只切下并吃掉了Aubrey Gilcrest手掌的螃蟹出现，解决它就可以找到手并完成任务。

主线任务 Main Quest

纳罗斯之齿（The Teeth of Naros）

一支探险队伍向玩家角色发来了邀请，在Ettinmere的一处洞穴里，玩家能够找到队伍领袖Helyc Crosse和两位成员Cach和Svery，他们声称已经发现了前往The Teeth of Naros的道路，而前往那个传闻中遍地是黄金的梦幻之地，就必须通过一条古老的隧道。但是探险过程很不顺利，先是法师Cach被一个似乎是石像却又会流血的奇怪生物的尸体吓得夺路而逃，然后是原本应该精通侦查陷阱的Svery大意踩中陷阱被杀死，最后，Helyc也在和一种巨大的鸟类怪物Pteryx作战时受了伤，不得不停止前进，结果，最后只有玩家角色通过隧道，在与一个似乎是神明雕像进行了对话后，玩家会获得一张命运转折卡片。之后离开隧道，任务完成。

经受考验（Rites of Passage）



离开通道，玩家会遇到第一位活着的Kollossae巨人，她名叫Seacandra，因为正在和Jottun开战，她对于体型和她完全不一样的玩家疑虑重重，不过这时两只Jottun来袭，帮助Seacandra击败他们就可以赢得信任。但是她还希望玩家提供更多帮助。前往她提到的男性战友Remes处，他会告诉玩家想要解决Jottun就要把他们的领袖Kahrunk解决掉，但是这个家伙训练了两只Kobolds，让他们不断施展恢复魔法，来让Kahrunk可以不停承受高威力的攻击，想要解决他，最好先解决两只Kobolds。不过因为关系到成就获得，建议玩家在一路杀到Kahrunk's Tower顶部前蓄满命运槽，然后直接开罪与罚秒掉Kahrunk，两只Kobolds会因为正在施法而不会移动，只要玩家不误伤他们，就可以取得成就，之后再对付他们就简单多了。沿着高台跳下塔顶，回去Remes处，Seacandra会非常满意，并且决定带玩家到空中之城Idylla觐见他们的领导者Anokatos。跟随她前往名叫Henge的神奇古物处，传送到Idylla的同时，便会获得Beam Me Up成就。

原罪（Shapen in Inquity）

跟随Seacandra来到Anokatos所在的宫殿,玩家需要独自面见Anokatos。这位Kollossae领袖声称他们的人民是不完整的,而为了让神明把他们提高到一个新的境界,他需要玩家的帮助。第一步就是前往下水道取得一名叫Arkes的Kollossae棺材里的黄金环,用于制作换取神明宽恕的头冠。Seacandra似乎对这个决定很不满,但还是带着玩家前往下水道。下水道本身是一个地下城,如果玩家要取得黄金环,只需要经历一场战斗就可以解决,但如果要解开成就Mistaken Identity,就必须要深入这个地下城,找到里头的阿尔曼人。回去将黄金环交给Anokatos,他宣布制作头冠进入了第二步,现在他需要名为Alpha Pteryx的怪物的羽毛。这种Pteryx有红色的羽毛,其实就是这类怪物里头的施法者,比起一般Pteryx更有威胁。不过因为这次Anokatos会和玩家一起亲身前往Pteryx的巢穴狩猎,所以打起来很轻松。一路消灭四批Pteryx,取走Alpha Pteryx尸体上的红羽毛。Anokatos满意地先走一步,并邀请玩家到Hyperian Temple中见证他求得神明宽恕的时刻。



拜访神庙（Into Temptation）

来到Hyperian Temple跟随Anokatos和他的卫兵一路向下走,某些通道需要玩家经过跳台来为Anokatos开启道路,到达终点时,Anokatos要求玩家站入中央的水池,等玩家角色使用命运力量打开了封闭的神庙中心时,Anokatos却露出了真面目,他利用了玩家的力量接近了神庙的力量核心,随即封闭了通道并派遣卫兵消灭玩家。打倒敌人后,玩家会发现自己身中诅咒,此时玩家被敌人击中时会有一定几率丢失命运值。沿原路离开Hyperian Temple,路上会遇到Seacandra,告诉她Anokatos打算摧毁空中之城Idylla的疯狂计划后,她便决定帮助玩家逃跑。一路杀出地下城,在出口处,Seacandra想起Anokatos有一处在Idylla外的修道院 :Nyxaros,或许在那里他隐藏着某些秘密。

无人永生（The Perpetual Desolations）

Nyxaros里头的敌人不少，而且种类混杂，要小心对付。在内部玩家会再一次遇到Kollossae神明Ethene的雕像，但是这位神明似乎难以和玩家进行沟通，说话时断时续。而当玩家继续深入时，Anokatos的手下前来阻止玩家，并且声称被他们囚禁的重要犯人已经受了重伤，只能等死。消灭他们后玩家面临抉择，是释放修道院里的Jottun奴隶还是去尽快找到重要犯人。无论玩家如何选择，最后都会了解到真相，原本被认为已经死去的Arkes其实活着，不过却因为玩家和Seacandra入侵修道院而被Anokatos的手下重创，最后缓缓死去，而更令人惊讶的是，Seacandra是Arkes的女儿，她如今想起父亲在被认为死去前曾经与自己见过一面，并把她带到了两个神奇的地方。还没等她说下去，一阵恐怖的预感让Seacandra惊慌地认为空中之城Idylla会遭遇危险。和她一同返回地面，任务结束。



飞升（Ascension）

来到传送古物Henge处，Seacandra却发现前往Idylla的传送功能已经被封锁了，她回忆起父亲的话，决定按照父亲的启示来寻找解决危机的办法。玩家首先要与她来到Shrine of Earth，与Ethene的雕像对话后开启隐藏的地下城。这个地下城里头非常黑暗，玩家只能跟随绿色的光球行走，注意小地图上的红点，免得被敌人偷袭。在深处，玩家能够解封Earth Shrine，强化Kollossae们的力量。之后再跟随Seacandra前往Shrine of Air，同样是和Ethene的雕像对话，然后进入到地下城。这里需要玩家触碰两个地下城深处的风团，解放在地下城中心的通道，之后再去解封Air Shrine。神器Cipher of Ethene终于获得了完整的力量，解除了玩家身上的诅咒。

带着这个神器，玩家和Seacandra再次前往Hyperian Temple，路上的敌人颇多，但不构成威胁，最后在深处玩家再一次和Anokatos见面，他用法术冰封了Seacandra，然后和玩家展开了决战。他平常会使用拳脚攻击和能够冻结玩家的冰封魔法，受到一定伤害还会转移到高台上，召唤六个塑像来对玩家展开持续的攻击，最后再召唤雷电释放一次范围攻击并回到战斗场地。如是三次后，他便不会回到高台，立刻抓紧机会用罪与罚模式终结他吧。



Anokatos的死解放了Hyperian Temple的核心,这个神秘的物体再一次回到了Idylla的中心,而Seacandra也被神明Ethene选为了新的领导者,玩家则会获得命运转折卡片,本次DLC的主线任务也就此完结了。

纳罗斯之齿成就攻略

成就综述

比起上一个DLC，“纳罗斯之齿”的难度还要更低一些，最令人奇怪的是，一些上个DLC出现的成就问题尚未解决，所以Murder Most Fowl这个成就里头，玩家还是要谨慎地使用威力较低的普通攻击去杀死成就目标Pteryx，千万不要秒杀，不然是不计入成就里头的。另外在与Kahrunk战斗时也要留个心眼，免得错过了The Harder They Fall成就。整个DLC拿下全成就只需要2～3小时，如果玩家想要完美地体验整个DLC，5小时应该完全足够。

成就数量	6个(150点)
难度	★☆☆☆☆
全成就所需时间	3～4小时
最少通关次数	1
有无会错过的成就	1(The Harder They Fall)
有无不影响成就获得的秘技	无
难度是否影响成就获得	否
有无成就BUG	有(Murder Most Fowl)

Murder Most Fowl 25点

成就说明 杀死50头Pteryx，这是DLC里头新增加的敌人，外貌就是一只鸟形怪物，光是主线里头这些怪物就有接近20头，加上其他地下城遭遇到的Pteryx，想要达成目标并不难，而且也可以采取睡觉的方法来让它们刷新，所以除了要注意综述里头提到的秒杀怪导致的成就BUG，这个成就获得是非常简单的。

The Harder They 20点

成就说明 在不杀死任何其他在场敌人的情况下打败Kahrunk。在游戏非常早期玩家就会面对Kahrunk和他手下的两个Kobolds，不要使用范围攻击，专心进攻Kahrunk，杀死他就可以完成目标。视玩家的作战方式不同，这里的战术也不同，不过最靠谱的处理方式自然还是开启罪与罚模式，靠着子弹时间来专心轰杀Kahrunk。

We Built this City 50点

成就说明 完成所有主线任务。

Mistaken Identity 25点

成就说明 找到躲藏在Idylla下水道的奇怪阿尔曼人。在进行主线任务“Shapen in Iniquity”时玩家会进入地下城Undersewers，在取得任务物品后继续深入探索地下城，最后可以在一个跳台下的洞穴中找到这个阿尔曼人，他是整个区域惟一的友善NPC，玩家如果侦测技能够高，能够在地图上看到代表这个NPC的白色箭头，沿路寻找即可。不过因为需要经过一道暗门才能够接触到他，请将侦测技能提高至可以搜索暗门的等级。

Beam Me Up 25点

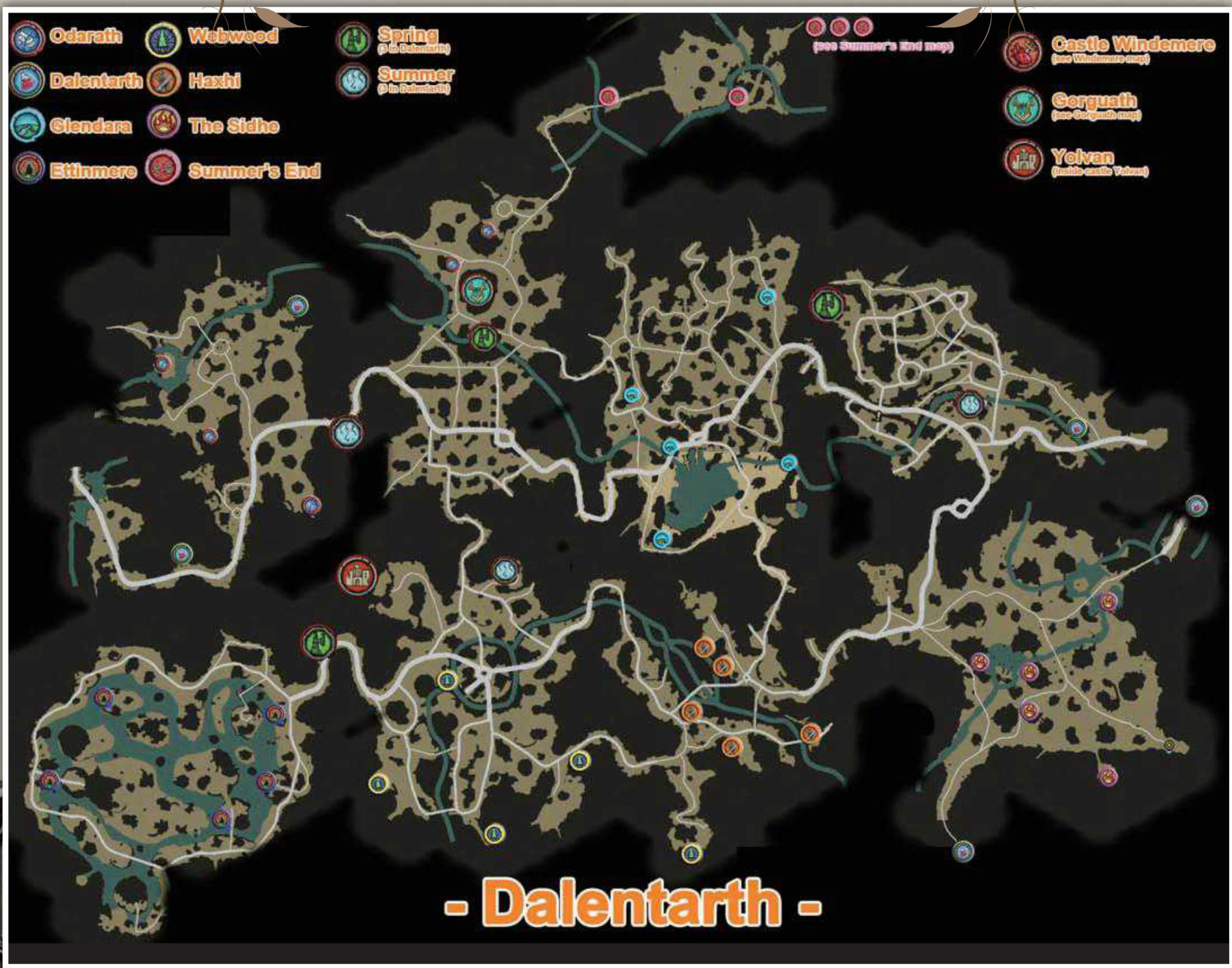
成就说明 使用Henge进入到Idylla当中，剧情成就，不会错过的。

I Regret Nothing 5点

成就说明 在Idylla中央有一个巨大的方坑，玩家只需要走过去然后纵身一跳，就会死去，同时获得成就，所以最好先存个档。这个成就在游戏初期就可以获得，但如果玩家选择了进行主线，会因为暂时无法进入Idylla而无法完成，不过没关系，只要完成主线任务，玩家又可以再次进入Idylla，如果之前漏了这个成就，就赶紧让你的角色去找死吧！

传说之石地图位置一览

Dalentarth



Dalentarth地下城

●Gorguath



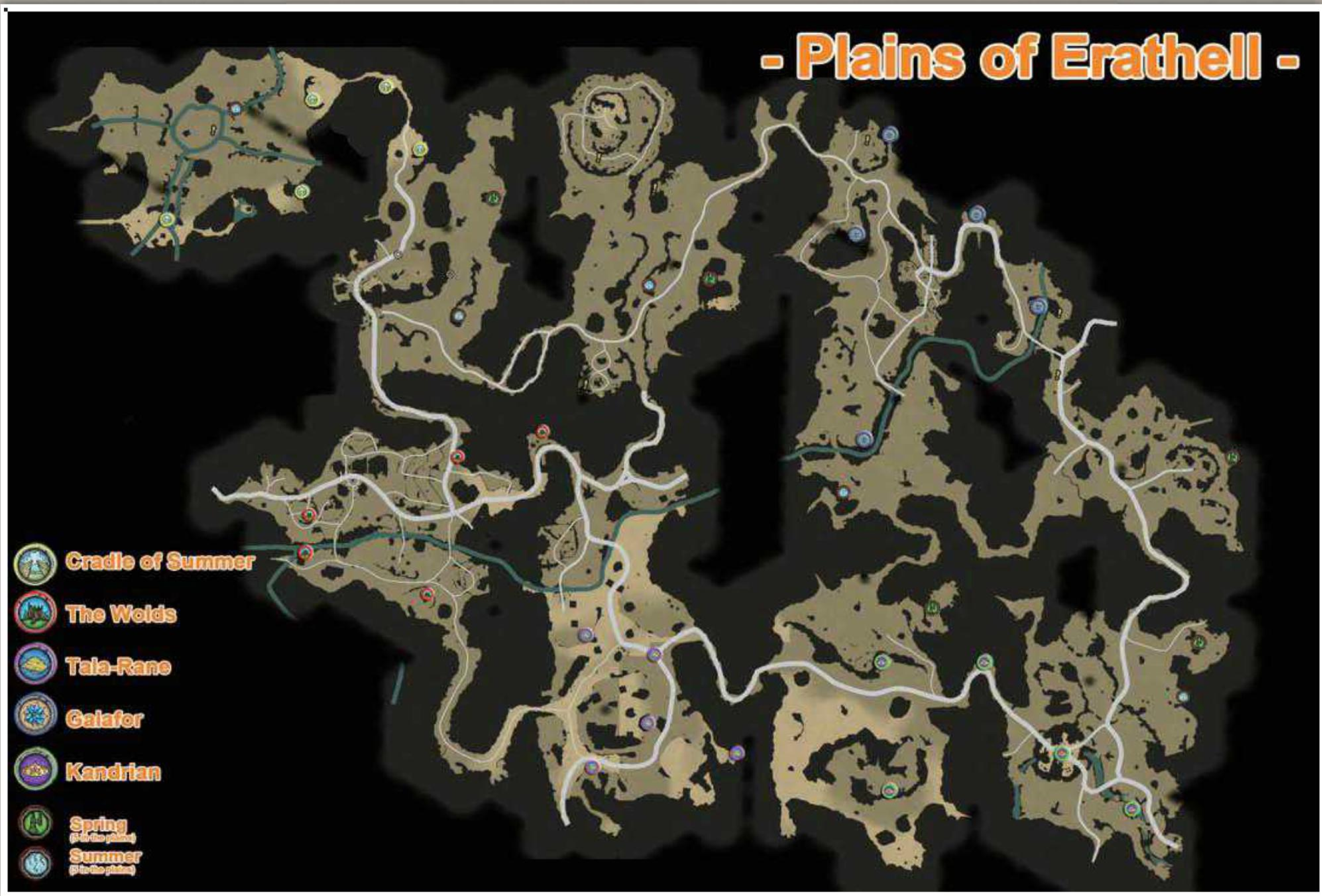
●Summer' s End



●Castle Windemere



Plains of Erathell



Plains of Erathell地下城

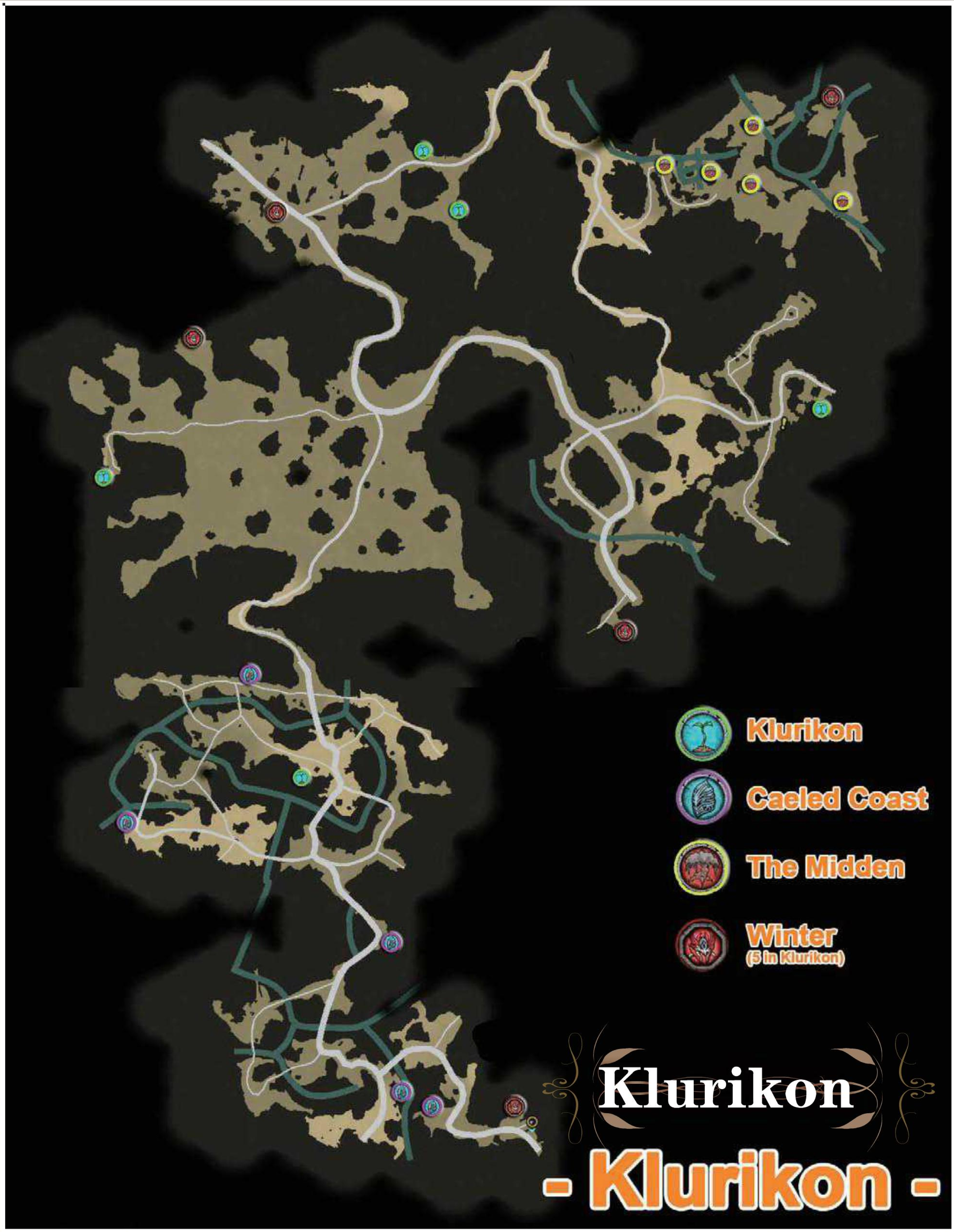




Detrye



卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织


Klurikon
Caeled Coast
The Midden
Winter
(5 in Klurikon)
Klurikon
- Klurikon -

Alabastra



Alabastra地下城





Bhaile



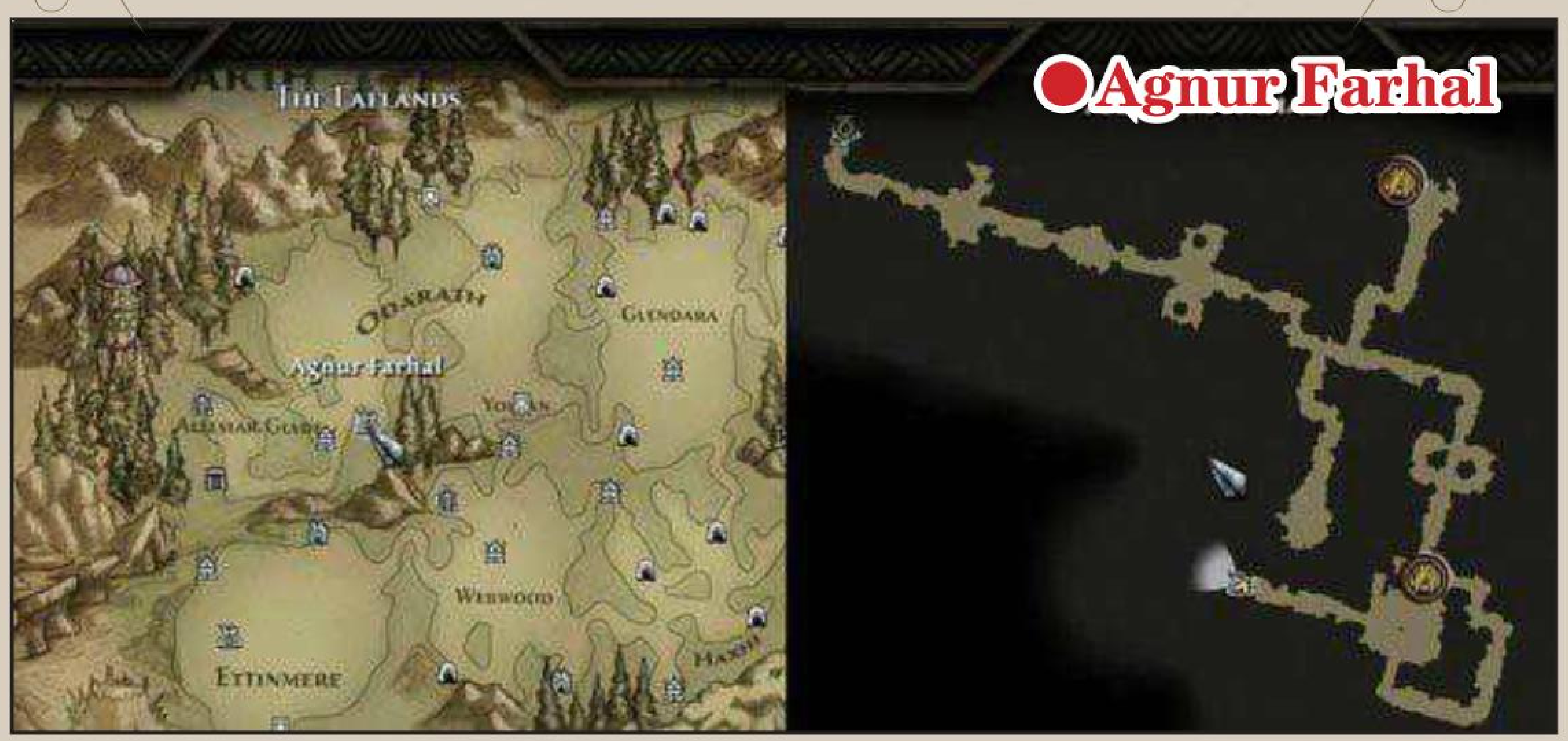
Cursewood地下城

●Foe's Hearth



Odarath地下城

●Agnur Farhal



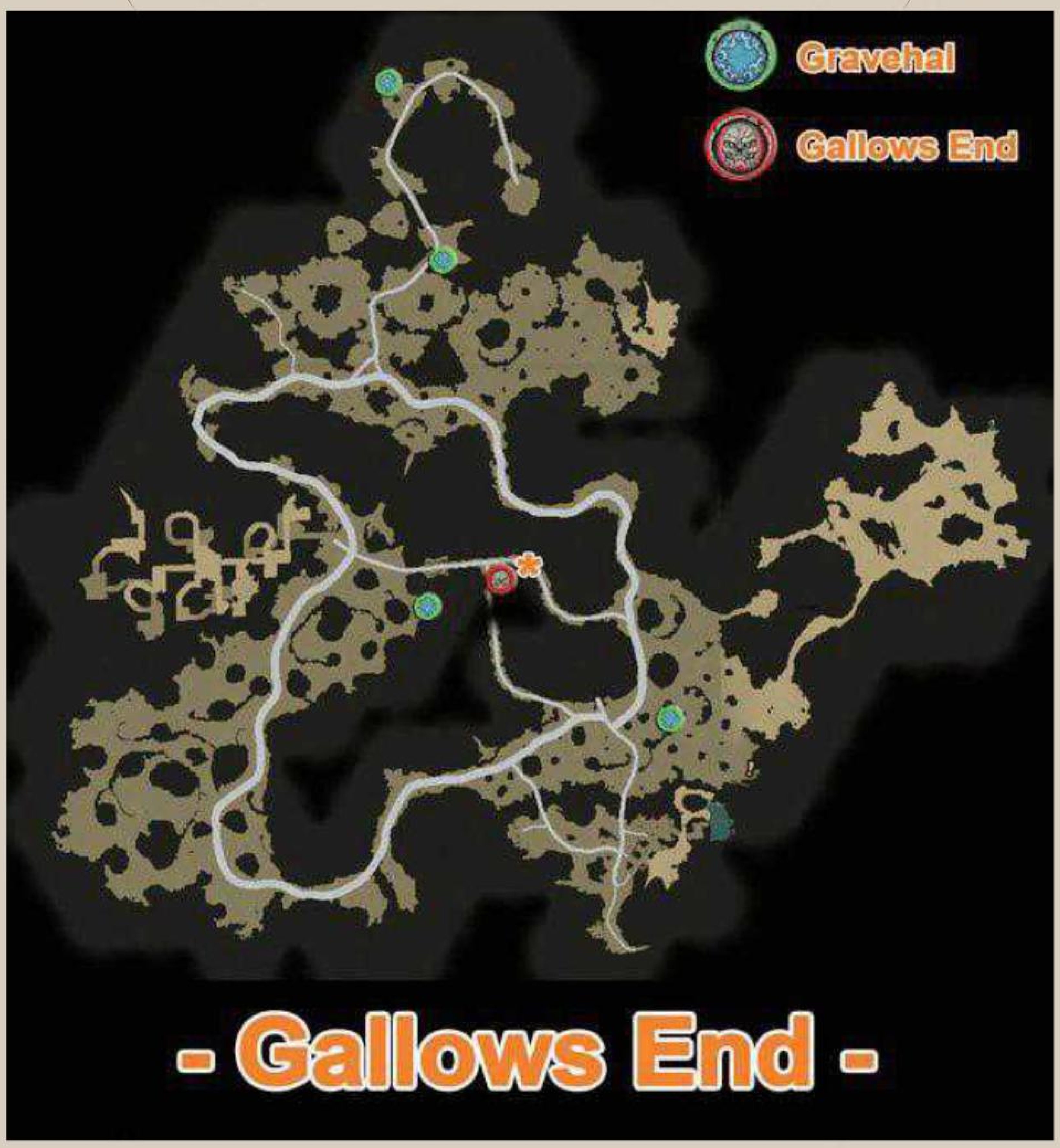
Caeled Coast地下城

●Damalroc



死凯勒传说传说之石地图位置一览

Gallows End









Gallows End 地下城

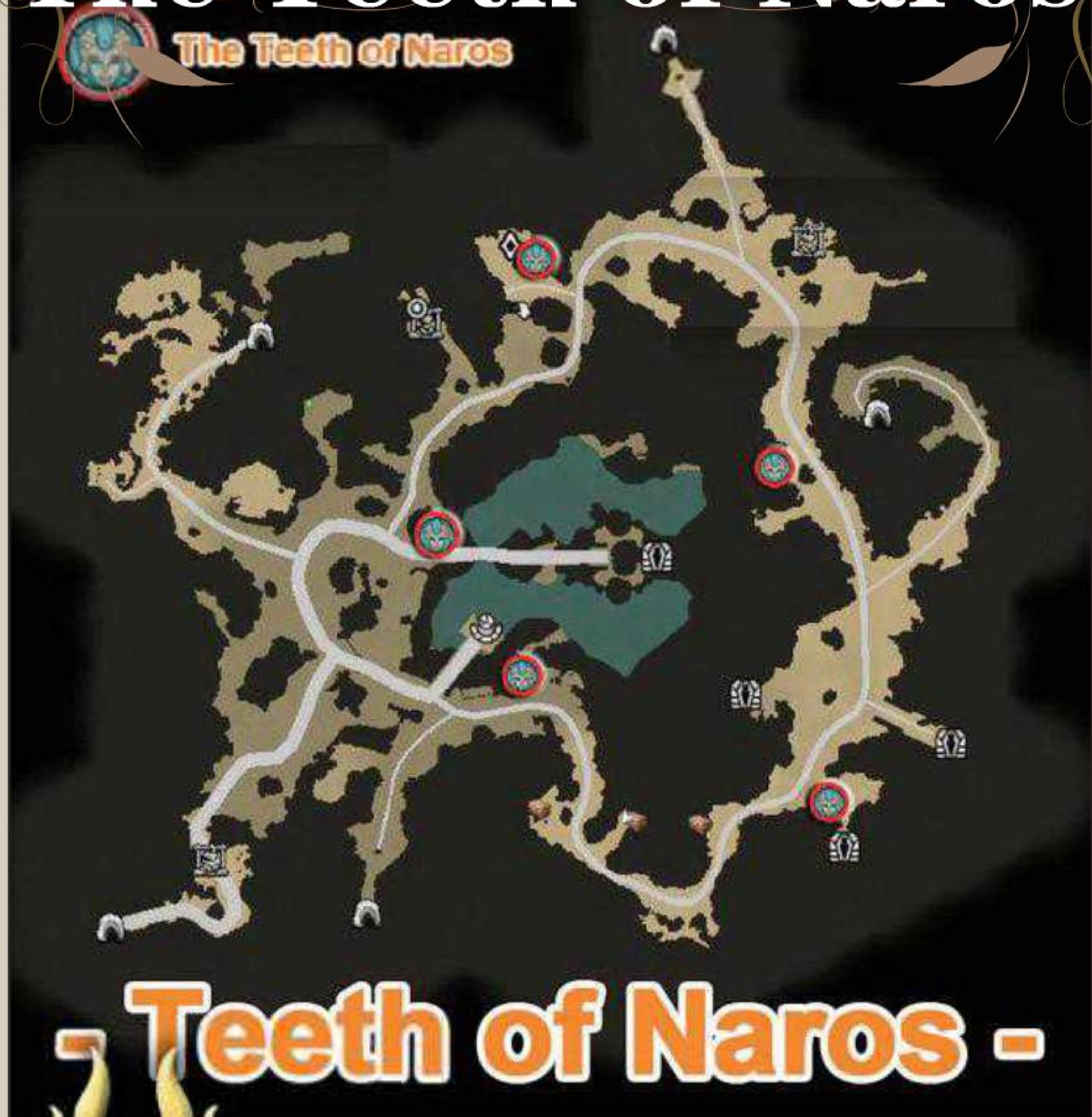




卷首特集
特别策划
动作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织

纳罗斯之齿传说之石地图位置一览

The Teeth of Naros



The Teeth of Naros地下城



成就综述与详解

综述

和其他角色扮演游戏类似,《大地王国 罪与罚》的全成就难度并不高,但比较消耗时间,因为游戏的主线长度不短,还要完成几个主要地点的所有故事线任务,想要在几个小时内解决是不可能的。建议玩家以困难难度开始游戏,敌人攻击意识比较强,但因为本作说到底还是一款角色扮演游戏,只要多多熟悉敌人的行动规律,身上多带药物,穿上任务奖励的优质装备,通关是不成问题的。难点方面,找到所有传说之石算是一个,不过将侦测(Detect Hidden)技巧点满后可以在地图上看到传说之石所在之处。点满该技巧需要玩家到达16级,善用罪与罚系统,玩家在游戏中期应该就可以达到这个等级,之后去占命者处花钱重置技巧点数,点出该技巧最后一个里程碑,就可以四处寻找传说之石了。除此之外,玩家还需要花点时间来解锁任何职业的最顶级宿命,解锁单系职业的顶级宿命,需要在三系技能的某一系中投入109点技能点,玩家在每升一级时可以获得三点技能点,不算任何额外的技能点,玩家需要将等级提升到37级才能够解锁顶级宿命。不过因为成就本身有完成几个故事线任务的要求,加上主线任务和罪与罚模式带来的额外经验,通关一次时,达到37级应该是不成问题的。最后,"Out of Your League"这个成就会有点麻烦,玩家需要找高自己四级,名字显示为红色的怪物,一般按正常流程打,因为游戏的怪物强度安排相当合理,是碰不到的,具体的解法请看成就详解。

详解

House of Ballads 20点

成就说明 完成歌谣圣堂(House of Ballads)的故事线任务。

House of Sorrows 20点

成就说明 完成哀伤圣堂(House of Sorrows)的故事线任务。

Scholia Arcana 20点

成就说明 完成奥秘学院(Scholia Arcana)的故事线任务。

Travelers 20点

成就说明 完成远行者(Travelers)的故事线任务。

Warsworn 20点

成就说明 完成战誓佣兵团的故事线任务。

Reckoning Rampage 20点

成就说明 在一次命运震荡(Fateshift)中杀死五个敌人。尽量挑选个体弱小的敌人,又或者前往敌人密集的地区使用罪与罚模式,这个成就会手到擒来。

Niskaru Slayer 20点

成就说明 杀死25只恶魔(Niskaru)。你在主线流程中遇到的恶魔绝对不止25只,如果你还是错过了,还有大量支线任务里头会有恶魔出现,达成不成问题。

Out of Your League 20点

成就说明 杀死比你高4级的敌人。这里建议玩家在初期蓄满命运槽,之后偷窃居民物品,被守卫关进监狱后,存档,开锁越狱,遇到的守卫都是红名的,记得先取回自己装备,然后再与守卫开战,此时对方的攻击力非常强,记得要开启罪与罚模式,在命运震荡状态中打空守卫血槽,用终结技杀死,就可以获得成就。

Cleaning Up the Streets 20点

成就说明 杀死50个匪盗(Bandits)。遍地都是的普通敌人,如果玩家因为赶主线而没有凑够数量,可以在野外多转转,随时会有匪盗突然刷新并向你袭来。

Blades of Glory 15点

成就说明 获得10件紫色品质的装备(不包含下载内容装备)。虽然算不上遍地都是,不过游戏中的紫色品质装备还是挺容易获得的,如果在主线流程中还不能够获得这个成就,那就完成几个阵营任务,奖励的紫色品质装备算起来绝对有10件。

Foiled Again! 15点

成就说明 使用瞬间格挡(Parry)100次。游戏中的瞬间格挡其实判定不算严格,可以提前输入,不过因为大部分怪物都有不止一种攻击方式,而且有部分攻击不能瞬间格挡,不是走近战风格的玩家还是可以找攻击方式单一的狼(Wolf)来凑满100次。

Trapper 15点

成就说明 使用陷阱（Traps）杀死25个敌人。必须要点出敏捷系的相应技能，而且技能本身的威力算不上特别高，所以要看准敌人生命值不高的时候连续释放才能达成目标，幸好只要求杀敌25个，要达成还是很简单。

Riposte！ 10点

成就说明 发动25次格挡反击。力量系和敏捷系的技能树都有相关的技能，发动格挡反击的前提是发动瞬间格挡，所以有条件可以和Foiled Again!一起完成。

Would You Like Fries with that? 15点

成就说明 成功地对敌人使用100次完整的武器连招。对于力量系和敏捷系战斗风格的玩家来说这个成就是自然获得的，法术系的玩家只要注意多多用完整的武器连招来衔接魔法也可以轻松达成。

Shock and Awe 15点

成就说明 使用技能（Abilities）杀死100个敌人。

And Then There Were None 20点

成就说明 使用技能（Abilities）杀死500个敌人。法术系玩家能够轻易达成，其余两系中敏捷系较容易达成，缺乏大威力技能的力量系可以考虑洗点后回去低级区域虐杀大量低级敌人来凑数。

Juggler 20点

成就说明 对一个浮空的敌人打出五连击。非常前期就可以达成，装备一把长剑和一把匕首，长剑延迟输入来发动挑空斩，匕首连招正好有五段，全部击中浮空的敌人就可以解锁。

Elixir of Fate 20点

成就说明 使用命运精萃（Essence of Fate）制作一瓶药水。采取命运之花和使用罪与罚模式击杀敌人都有机会获得命运精萃，大师级的药水基本上都需要用到这种材料，简单地制作一瓶就可以达成。

It Didn't Explode! 10点

成就说明 在试验(Experiment)时成功获得一个药水配方。许多药水只需要两个材料就可以制作，要试出来非常简单，这里提供一个最简单的：Black Cohosh + Embereyes = Minor Healing Potion。

Green Thumb 15点

成就说明 采集10种不同的材料。游戏中可以采集的材料绝对不止10种，多采集就可以解开。

Good as New 10点

成就说明 修复一件装备的耐久度。对任何耐久度不满的武器使用修理工具即可。

Shop Class 10点

成就说明 使用锻造制作一件装备。随便用最基本的两个材料就可以制作一件武器，具体步骤可见锻造详解。

Master of the Forge 20点

成就说明 锻造一件用五种零件制造的装备。这需要把锻造技巧提升到7级，记得准备好宝石作为第五种材料，没有点过锻造技巧的玩家可以选择在解决其他成就后洗点，点出锻造来解这个成就。记得药水当中也有暂时提升技巧等级的类型。

Romancing the Gem 15点

成就说明 切割一块史诗（Epic）品质的宝石。需要玩家把精工技巧提升到8级，和前一个成就一样，如果没有点过精工技巧，就去洗点吧，如果有一定点数，也可以考虑用药水来凑够等级，只要在增益效果持续时间内切割史诗宝石也能够解开成就。

Diamond in the Rough 10点

成就说明 制造一块精粹（Pristine）品质的原石。需要把精工技巧提升到6级，可以和Romancing the Gem凑在一起解。

They Never Saw it Coming 10点

成就说明 刺杀（Backstab）20个敌人。走敏捷系路线的玩家必定不会错过的成就，只要不被发现地潜行到敌人背后，装备上匕首就可以发动刺杀。但是成就其实要求的是用刺杀杀死敌人，幸好刺杀本身的威力很高，只要玩家本身的武器和技能加点足够合理，对于一般人形敌人刺杀基本上就是一击毙命的。

Cartographer 20点

成就说明 发现100个地点。如果在主线发现的地点不够多，走走支线任务或者干脆到地图上每一个地城门口逛一逛就可以达成。

The Great Detective 10点

成就说明 发现25个隐藏物品地点。只需要侦测技巧2级就可以发现隐藏起来的宝箱，而且游戏中的隐藏物品别说25个，甚至超过250个，玩家基本上不可能错过这个成就。

Loremaster 20点

成就说明 发现所有传说之石。请参阅攻略附带的传说之石地图。把侦测技能提升到10级也大有帮助。

Bookworm 15点

成就说明 读50本书（一般书籍或提高技能书籍皆可）。游戏中的书籍非常多，不过一般来说玩家总是不会去读，这个成就只是打开一本新的书就算读过，在宝箱或任何其他地方拾取到书籍后别忘在道具栏点开读一下。如果还是不够，有部分商人还是专门卖书的，去把他们的存货都扫荡一遍吧。

Big Spender 15点

成就说明 花费20万金币。前期玩家没有20万可花，后期玩家钱多，而且全身装备修一次都要几万金币，20万一不小心就花出去了。

Five Finger Discount 10点

成就说明 偷窃一件物品并销赃。需要贸易技巧10级才能够卖赃物，物品上带有红色手掌印的就是赃物，玩家可以通过从NPC身上或有红色名称的宝箱里头偷来物品，只要不被发现，立刻拿去卖给商人就可以销赃。对于技巧不够的玩家，仍然建议用洗点＋药水增益的方法解决。

Where's My Wallet? 15点

成就说明 偷窃20次。潜行到NPC背后按下A键就可以偷窃，不过有几率会被发现，视乎潜行技巧的高低和偷窃目标附近的状况，被发现的几率会有浮动，想要不被发现地连偷20次，请找那些睡着的NPC下手。

Jailbreak 10点

成就说明 成功越狱。被关进牢房后玩家手上会有一把开锁器，有一次机会撬开监狱的锁离开牢房，建议先存个档避免开锁器断掉后只能等被释放。离开牢房后躲开守卫按照提示在箱子中取回自己的装备，之后是偷偷潜行逃走还是把守卫都砍翻暴力越狱就取决于玩家自己了，只要成功离开监狱区域就算是越狱成功，可以解锁成就。

A Life of Crime 15点

成就说明 犯罪时被逮捕25次。偷东西时被发现的概率太高一般就会被逮捕，之后玩家可以选择贿赂守卫，被逮捕或暴力抗法，想要连续被逮捕，最好准备点金币贿赂守卫，一边在大庭广众之下偷东西一边贿赂守卫，花个十分钟左右就可以搞定。

Crime Doesn't Pay 10点

成就说明 花超过1万金币去贿赂守卫，逃脱犯罪惩罚。在完成A Life of Crime时顺带完成的成就，如果被逮捕了25次金额还不够，多被逮几次总会够的。

Some of This, Some of That 10点

成就说明 解锁一个混合职业的宿命（Destiny）。多面手系的第一个宿命只需要在三个技能树中各投入两点技能点，6级就可以达成。至于走单系路线的玩家，乖乖洗点吧。

It is Your Destiny 50点

成就说明 解锁任何职业一个最顶级（Tier 6）的宿命。请先将等级提升到37级，此时玩家的技能点已经足够解锁任何顶级宿命，如果因为加点不均匀而无法解锁，请留在洗点时达成。

Jack of All Trades 10点

成就说明 解锁一个多面手（Jack All Trades）宿命。可以随着Some of This, Some of That一起解锁。

Breaking and Entering 15点

成就说明 撬50个锁。游戏中上锁的宝箱绝对不算少，撬50个还是很轻松的，记得用Y键强行开锁是不累计进成就里的。

Open Sesame 15点

成就说明 驱魔50次。比起上锁的箱子，有魔法保护的箱子要少一些，而且驱魔的难度也比开锁高，所以这个成就最好是在游戏前期便努力达成，在驱魔技巧投入足够多的点数可以让这个过程更轻松一点。

A Wink and a Smile 15点

成就说明 成功说服别人50次。游戏中说服别人的机会并不多，而且哪怕将口才技巧提升至最高都有几率失败，所以请在任何重要的对话发生前存个档，用SL大法来保证每一次说服都是成功才可以保证快速解开这个成就。

Bull in a China Shop 15点

成就说明 破坏1000个杂物。游戏中有大量可破坏的瓶瓶罐罐，要是玩家总是忍不住手痒，这个成就就会很容易解开。笔者个人推荐的拆杂物武器是法术系的法轮，只要不使出连招最后一段，这把武器的拆起箱子来效率颇高。

Reborn 10点

成就说明 在灵魂之井中重生，完成剧情第一阶段。

No Destiny, All Determination 15点

成就说明 会见夏王提塔里安，完成剧情的第二阶段。

Turning the Tide 20点

成就说明 击败圣骑士欧克提恩，完成剧情的第三阶段。

Hero of Mel Senshir 75点

成就说明 杀死巨大的独眼恶魔巴罗尔（Balor），完成剧情的第四阶段。

Destiny Defiant 75点

成就说明 击败龙母神（Tirnoch），完成剧情的最终阶段。

Destiny Dominated 100点

成就说明 用困难（Hard）难度完成游戏。正如综述所说，游戏的困难并不苛刻，只要装备够好药水带足，通关不成问题。

Streaker 10点

成就说明 用没有装备任何护甲的主角与任何一个NPC对话。记得是脱光角色身上的任何装备，包括盾牌，不过饰品和武器不会影响成就获得。



《忍者龙剑传3》(下文简称《忍龙3》)发售已有一段时间,本作可以说是近期值得一玩的硬派动作游戏。尽管《忍龙3》作为系列的正统续作而言,并不能让一路追随过来的粉丝们满意,但老玩家们骂归骂,该研究的还是不能落下。因此本次的内容除了面向新手的系统剖析和流程攻略外,还囊括了让老玩家们找到"归属感"的乱世群影模式中包含第一、二弹以及一个月限时免费配信的极忍难度DLC在内的所有试炼攻略。DLC追加试炼的难度可谓节节攀升,敌人数量有增无减,历代BOSS齐上阵,不是你死就是我亡的战斗令人肾上腺激增。在此希望新老玩家们能放下偏见,一起投身到紧张刺激的《忍龙》世界中。

忍者龙剑传3	Koei Tecmo	动作
X360 Ninja Gaiden 3		中英文合版
2012年3月20日	1人	新台币1980元
无对应周边		对应玩家年龄:18岁以上

文 狼来了 & shinobizzz & Gigue & 金馆长　美编 心の永恒

系统剖析

基本操作	
动作	X360
防御	LT
里风	LT+ 左摇杆
架弓	LB
重置镜头	RB
放箭	RT
光标移动 / 切换武器	方向键
重攻击	Y
普通攻击	X
手里剑	B

基本操作	
动作	X360
跳跃	A
发动忍术	Y+B（气力槽蓄满时）
移动	左摇杆
调整视点	右摇杆
调整放箭点	右摇杆（架弓时）
显示前进的方向	RS
拉伸镜头	RS（架弓时）
调出出招表	BACK
暂停界面	START

基础入门

基本操作讲解

本作新增加的两种特殊动作是鼯鼠飞扑和苦无攀爬，前者多出现在关卡开始的部分，按方向 +A 键，隼龙会以一个非常帅的姿势划过夜空，在空中用非常帅的姿势躲过敌人的攻击后下落，快到敌人身边之后按键就可以直接秒杀掉这名倒霉的杂兵；苦无攀爬则是在很多动作游戏里出现的 QTE 攀爬的变种，需要交替按住 LT 和 RT 键攀爬，注意攀爬的过程中绝不要出现同时松开两个按键的情况，否则会连一点征兆也没有地掉下去。苦无攀爬的过程中如果发现头顶有敌人要及时按 B 键用苦无将他们射下来，不慎跌落也可以同时按住 LT+RT 重新固定在墙上。另外本作可以通过长按 RS 的方式寻找下一步的道路。

游戏中另外一个比较重要的动作是“里风”，里风的发动速度快，途中有短暂的无敌时间，而且动作结束之后可以马上出刀，用于拉近和敌人的距离或者作为脱困手段都有着不错的效果。里风还有微小的攻击力，用来打人当然不够，但是可以把普通敌人打倒。



基本招式变化解析

本作的招式和前作的变化也不是很大，大部分招式的出法和性能基本相同，都是通过 X 键的普通攻击和 Y 键的重攻击进行组合发出的。其中最大的变化就是常用技巧之一的“飞燕”，操作尽管没有变化（跳跃后重攻击），而且依然可以用 A+X 自动向敌人所在的方向跳跃后再按 Y 的方式发动，但是招式本身由前几作的纯打击技变为了打击投技，面对可以投的敌人，命中之后自动转化为投技。而招牌技巧饭纲落从操作和效果上几乎都没有变化。

战斗系统解析

本作没有魂的设定，Y 键的蓄力招式虽然健在，但是效果大不如前，在平常状态下使用几乎没有太大的回报，而且即使砍上也只能算是威力大一点的普通连斩罢了。玩过前作的玩家请切记本作没有吸魂超杀这一设定。此外还有一点需要系列老玩家去适应的是本作的一般战斗中加入了很多 QTE 元素，也就是官方所谓的“断骨”。

断骨是本作的核心攻击系统之一，可致命或重创敌人，相对《忍龙 2》断肢的存在，在战斗中发动的条件也差不多，断骨的触发有以下的几种情况：1. 对低级兵种，普通攻击有一定几率直接断骨；2. 对所有兵种，低血量（衣服沾血）时断骨的发动几率接近百分之百，具体因难度而异；3. 自身的“返血量”也影响着断骨的发动率，用飞燕、断骨、灭却等行动命中敌人时都会取得一定的返



血量，隼龙身上沾染的血量越多，发动断骨的几率也就越大。在受伤的敌人身边发动普通攻击也会变为断骨，这点经常导致本身想发出来的招式变成了表演招。另外关于判断敌人受伤的标志，就是在砍杀的时候观察敌人身体，一旦突然冒出一大片血，就说明他受伤了。此外断骨可以连续发动，只要你发动第一次断骨的时候旁边还有别的敌人，就可以按键继续发动断骨，是重创大量敌人的大好机会，也是本作战斗中最爽快的时刻。

绝技

绝技的全称是 ***“Ultimate Technique”***，简称 UT。杀敌数越多，所杀敌等级越高，蓄力越快，待隼龙手上的刀冒出红色妖气之后进行重攻击蓄力，松手之后会放出全屏跟踪必杀攻击，全程都算表演性质的攻击，完全无敌，每次战役结束后积蓄的绝技会自动清零，所以战斗的时候随时观察刀的情况，一有危险千万别吝啬。绝技发动之后只会攻击固定的次数，其中故事模式里龙剑和迅岚丸的攻击次数为 3 次，邪神剑为 5 次（邪神剑入手后其他武器也为 5 次）；乱世群影中玩家扮演的忍者只能攻击 3 次。相对二代的吸魂，本作将魂保留在敌人体内，而被吸魂的敌人尸体会立即消失。玩家不必像 2 代 UT 一样顾及留魂蓄力而按住防御，可说是对操作的简化和对新手的照顾。绝技虽然强力，但是如果对方在你蓄力的时候使用投技攻击你的话可以直接中断你的蓄力，因此蓄力后最好刚一蓄就马上松开。

灭却

灭却的全称是 ***“Obliteration Technique”***，俗称为 OT 或终结技，对断骨后或濒死的敌人有效。敌人的血量过低将直接进入濒死状态，此时不能断骨但可以 OT，且普通攻击中系统将自动切入 OT 终结敌人，若不理睬敌人会自动死亡。此外 OT 动作中处于无敌状态但收招动作有短暂时间不能取消，这也成为了敌人经常攻击的漏洞。不过灭却对附近的敌人也有攻击判定，所以战斗的时候有可能的话可以随时在身边留一些濒死的敌人。



武器

本作共有 3 把武器供玩家使用，除了初期便持有的龙剑外，猛禽爪和蚀月镰都需要下载后才可使用，其中线下模式为免费下载，如果要在乱世群影（俗称的线上模式）中使用，则需购买对应的 DLC。故事模式中的武器没有升级系统，不过随着流程的推进，武器在性能上会有细微的变化。



忍具

本作的忍具，也就是副武器，只剩下弓箭（LB 架弓，RT 放箭）和手里剑（B 键投掷），手里剑几乎是在一般战斗中用不到的操作。不过弓的实用性很高，弓箭会自动瞄准附近的敌人，而且每支箭都带爆炸效果，不仅能秒杀那些在远处向你开枪放炮的杂兵，还能将一些普通的杂兵炸出硬直方便追击。

TIPS 本作的镜头晃动较大，因此时常会出现敌人不在屏幕内的情况，此时可以进入架弓的状态让系统自动帮你寻找敌人所在的位置。

忍术

体力槽下面有一条忍术槽（游戏中称为气力），蓄满就可以按 Y+B 发动忍术。故事模式为火炎龙，可全灭场景中的敌人并回复隼龙的体力。挑战模式和网战模式为暗极重波弹。忍术槽积累速度和成功发动攻击的次数成正比。



断骨、OT 和 UT 比一般攻击更易积累忍术，另外每次战役结束后忍术槽也会自动清零。

体力系统的变化

本作表面上废除了受到伤害扣除体力自动回复上限，也就是我们不会在体力槽上看见那条永远不会满的红色血槽了。不过不要高兴的太早，本作的体力回复方式比前作还苛刻。由于本作没有道具的设定，回复体力只能靠发动忍术或战斗结束后进行自动回复，但是自动回复的多寡取决于你战斗结束后气力的多少，而敌人给你造成的伤害不是作用于回复的上限，而是直接作用于体力总值的上限，在很多困难的连续战斗中会陷入体力越打越少的情况。由于本作没有道具的设定，使得拼血流战术毫无用武之地。

防御与回避

进攻比防御要重要，但是防御也是必不可少的，本作的防御并不是完全安全的，很多敌人都会使用破防攻击，而且几乎每个敌人都有投技，一味防守就是找死。不过利用防御吸引敌人使用破防攻击之后按 LT+ 左发动附带无敌时间的里风是一种经常用到的战术，也是重要的转守为攻的手段之一。防御中按攻击键可以反击，但是时机要求比较严格，而且不能反击远距离攻击和投技，因此实用性较低。



暗杀

本作中新增的杀人方式，轻推左摇杆靠近毫无知觉的敌人，再按下重攻击键将其一刀秒之，在大部分的战斗中都遇不到的，仅在一些特殊场景中菜有用武之地。

英雄模式

英雄模式本身并不是游戏的一种难度模式，而是一种操作方式，开启英雄模式之后角色会自动进行回避。几乎全程砍砍砍就能通关。不过本作的 Normal 难度相对偏低，有挑战性的超、极忍模式还不能使用英雄模式，所以该模式略显鸡肋。

暴走

剧情设定的原因，隼龙受到了诅咒，在流程中会在固定的地方进入暴走状态，暴走的时候敌人一般不会主动攻击你，但是我们的行动也会受到很大影响，双方都像慢动作一样，这个状态更像是剧情性质的，斩杀掉周围所有敌人然后继续前进，剧情或过场后就会自动恢复成通常状态。

大众流战术讲解

这部分适用于前几作没玩过或者已经没什么印象的玩家。首先要明白的是本作虽然节奏比起 2 代来慢了一些，但是在动作游戏中仍然算是超快的，不论敌我速度都很快。敌人的攻击一刻也不停歇，所以尽量不要离敌人八丈远就挥刀，先用飞燕或者里风接近敌人再出刀效率会高很多。

战斗中敌人不会因为怕伤及自己的同伴而围观你揍他们的人，本作的受创无敌时间几乎短到没有，如果周围敌人很多的话一人一刀你就差不多见阎王了。所以在对着一个敌人爆砍的同时也要注意周围敌人的情况，另外，发动 QTE 的时候全身无敌，在敌人围上来来不及突围的时候可以先发动一个 QTE 攻击。对手使用投技的时候可以用连打方向 +X 的方式来拆投。



另外最重要的是学会随机应变，比如面对会防御的敌人要用重攻击快速破防之后普通攻击连斩对付，不过有时候周围敌人太多，直接用重攻击破防不太方便，这时候可以用速度快很难被敌人截下来的飞燕破防，然后落地连斩。这些很难用语言来表达，不熟悉本系列的玩家可以先玩一遍普通难度，一轮下来各种操作和技巧必然会熟悉很多。

进阶知识

剑类武器的连锁断骨规律

连锁断骨是触发一个断骨之后，接连地将周围的敌人继续断骨的设定。连锁断骨状态可绝对触发，但可以被敌人回避。

细心的玩家会发现本作中敌人的分布比较集中，而且当敌人断骨时，周围敌人也有向玩家聚集的趋势，设定的意图很明显就是希望玩家能够利用连锁断骨。在本作人海战术的设定中，它是效率化的理想选择，也是刻画杀戮表现的重要一环。

1.连锁的起始

A. 普通攻击断骨为起始。打出断骨提示按X键时可发动连锁断骨。

B. 重攻击断骨的强制连锁。打出断骨提示按Y时，需要在刀入敌人时连打X键。注意，此时如果按Y可以断骨但不能触发连锁，因此即使屏幕提示按Y，也要连按X，这时断骨的过程会稍长于按Y，但仍可以断骨，而且这是实现连锁断骨的关键点。需要特别提出的是，防御键加方向键将低级杂兵踢飞接断骨时，要先按一下Y触发断骨，不然不能完成断骨，一旦进入断骨过程，要持续连按X。

2.连锁的延续

仅限于X断骨，Y断骨不参与连锁，周围有低血量敌人等特殊情况除外。

3.连锁的终止

A. 连锁到大型敌人和部分人形敌人时，此敌人断骨后不能连锁，周围有低血量敌人等特殊情况除外。终结连锁的主要兵种如下：大型魔神、蛇形和巨人型奇美拉，对于携带防御盾的防御兵连锁断骨可以打掉他的盾，但是不可连锁断骨，另外连锁至佣兵（头戴贝雷帽的兵种）也会终止连锁，而且高难度下佣兵躲避断骨的几率较大。



B. 输入终结技或其他招式时，连锁中止，改为普通攻击。

C. 连锁中打到濒死的敌人时无法继续连锁，因为濒死的敌人不属于断骨的对象。

D. 距离不够或者敌人回避，这是不希望出现的情况。

4.连锁方向

挥剑方向由电脑决定，不能控制，而且敌人可以躲过。

5.控制技巧

断骨过程中利用视角的变换确认敌群分布，视情况主动中止连锁可避免挥空露出破绽。连按X的速度只要控制在系统限定的时间之内即可，利用这个时间确认下个连锁目标。

用低级杂兵引发连锁可以解决敌群和大型敌人。控制起始断骨目标的关键是在进攻的同时注意控制敌人血量，期间还要观察周围敌人的动向。虽然连锁断骨是包含“人品成分”的技巧，但在群体战役中还是比较依赖它来避免陷入长时间的苦战。

1-B 中说明的挑空断骨是常用技之一，但要注意猛禽爪的设定把剑类的挑空断骨连锁取消了，相对的可连锁范围被设定得更大。

TIPS BOSS 战时如果贸然进攻，吃亏的必定是我们，因此建议玩家在 BOSS 战时先以回避为主，摸清 BOSS 的攻击方式和套路后再发起进攻。

故事模式流程攻略

攻略之前

本作的前进路线基本是一本道，不知道该做什么的时候，只需长按 RS 键，镜头便会指引玩家前进的去路，此外只要到了固定的地点，屏幕下方还会出现各种行动的提示，比如在高墙附近会出现让玩家跳跃后使用苦无攀爬的提示等等。

阅读方式

Chapter：基本流程，以英文字母的顺序标示。

Battle：杂兵战，只要有敌兵出现的地方都会标示，个别地方仅有 1 到 2 个驻守的杂兵。

BOSS：BOSS 战的标示。

序章

只要根据屏幕中的提示输入按键并完成 QTE 即可。

Day 1

接受了日本政府的要请，隼龙前往伦敦的首相府救助人质。以隼龙为目标的恐怖分子组织的目的究竟是?

Chapter A 根据系统的提示在高处使用鼯鼠飞扑着地。 Battle 1

Chapter B 战斗结束将束手就擒的敌人杀掉后，使用里风从车底穿过。

Chapter C 遭遇 BOSS 钢蜘蛛，无视敌人来到右边通路的尽头，然后再转身逃往右侧小路，途中需要使用数次里风。 Battle 2

Chapter D 来到通路尽头按 RS 键寻找可供攀爬的墙壁，跳跃后利用苦无攀爬登上高处，途中墙面会脱落一次，需及时按 LT+RT 重新攀附在墙壁上，之后要用手里剑将上方的敌人击落。

Chapter E 一路前进到固定地点后根据提示轻推左摇杆前进将眼前的敌人暗杀，如果不慎被发现会遭到下方的火箭炮兵等敌人的远程袭击。 Battle 3

Chapter F 暗杀完敌人后使用鼯鼠飞扑来到连续两场战斗的区域，全灭敌人后会出现存盘点。 Battle 4 Battle 5

Chapter G 前进时会出现一次里风的 QTE，然后在直升飞机的掩护下前进并干掉挡路的杂兵。 Battle 6 Battle 7

Chapter H 进入烟雾区域后会被敌兵偷袭，需迅速完成 QTE 来解困。接着根据 RS 的提示前进并杀掉路上的敌兵，前进到固定的地方后触发 BOSS 战。 Battle 8 Battle 9

Chapter I BOSS 战：钢蜘蛛。 BOSS Battle 10

Chapter J 从被钢蜘蛛炸出来的道路前进，将尽头区域的敌人全灭后爬上 RS 键指示的高墙进入首相府，爬墙时要用手里剑击落在上方骚扰的敌兵。 Battle 11 Battle 12

Chapter K 进入步行状态后路过一个门口时会被敌兵偷袭，需要用 QTE 反制。在屋子往庭院的门口处还有一个埋伏的敌兵。庭院里有一波战斗和存盘点。 Battle 13 Battle 14 Battle 15

Chapter L 在首相府的执物室发生 BOSS 战：假面导师。 BOSS Battle 16

Chapter M 战斗结束后，在假面导师自言自语的时候要捡起眼前的剑触发剧情，接着在暴走状态下根据提示脱离现场，Day 1 结束。

攻略要点



假面导师

Chapter C 中会遇到钢蜘蛛和手持火箭炮的敌人，此处无法击破钢蜘蛛，隼龙也没有对付远程的弓箭在手，因此不宜恋战，迅速逃跑以免被远程攻击轰杀。

Battle 4&5 是持久战，战斗中会出现不少火箭炮兵，高难度下他们的骚扰非常致命，因此战斗时应优先清理掉所有远程的兵种。后半部分出现的盾牌兵，绕背、重攻击以及飞燕都可以将他们的盾牌打掉，这里推荐用动作结束后可以顺势带入连技的飞燕。



Chapter H 的烟雾区域，如果不慎被敌兵发现会遭到来自四面八方的火箭炮猛轰，建议玩家还是轻推左摇杆慢慢步行前进，绕到敌兵身后将其一击必杀。

与**钢蜘蛛**的战斗，目标是将它除正面两条腿以外的四条腿全部破坏，然后破坏本体露出来的核心。战法是利用里风绕着它移动，在躲避它发出来的导弹同时伺机对四条腿输出，伤害积攒到一定程度后系统会提示使用断骨，被破坏的腿会在短暂时间后爆炸，要及时躲避，另外本体还会蓄力释放电磁罩，看到 BOSS 下面出现蓝光后就要迅速拉开距离，好在电磁罩的攻击范围并没有想象中的远。核心出现后，此时如果用跳跃来接近核心的话，很容易跳偏然后被本体发出来的电磁罩误伤，其实只要用左摇杆往核心的地方移动，隼龙就会自动爬上钢蜘蛛的上方。



与**假面导师**的战斗，给予他的伤害积攒到一定程度后都会出现 QTE，而我方进攻完后一定要迅速用里风拉开距离，不过他的攻击方式较为单调，对应方法为：1. 剑击：攻击次数从 2 到 4 次随机，防住第一击后用里风取消防御硬直然后等他后续的招式挥空后上前用普通攻击反击；2. 移动投：发动前他的左手会出现红光，此招无法防御且威力巨大，高难度下就算投技挥空也极有可能连续发动数次，因此看到他投技抓空后最好还是拉开距离等他使用剑击露出破绽后再反击；3. 冲刺剑击：发动此招前 BOSS 有明显的原地蓄力动作，算准时机用里风就能轻松躲过，注意高难度下他会连续使用多段的追尾冲刺，全部回避完后如果距离太远就不要强行进攻。

TIPS 饭纲落除了能将杂兵一击必杀外，发动途中还会处于全身无敌的状态，此外落地时产生的暴风也能对周围的敌人造成伤害，因此战斗时一有机会就用 XYXXXY 或里风命中敌人后的 XXXXY 来积极地使用饭纲落吧。

Day 2

隼龙的右手受到了假面导师的诅咒，尽管如此还是立即赶往沙漠追击恐怖组织。

Chapter A

用弓箭将远处高台上以及机车上的敌兵干掉后前进，废墟中会有新敌人偷袭，需用 QTE 躲避，该种敌人的进攻意识较高且会使用攻击力不俗的打击投，看到他们靠近时应该放弃进攻先用里风拉开距离。此外场景内的高台处会有远程敌兵的增援，应优先用弓箭处理。 Battle 1 Battle 2 Battle 3 Battle 4

Chapter B

全灭敌人后从尽头处连续跳跃（飞鸟返）来到上方的存盘点，继续前进消灭数波杂兵后系统会提示用壁走赶路，后方有敌人可以暗杀。 Battle 5 Battle 6

Chapter C

通过某处平台时平台会坠落，来到下方有杂兵战。 Battle 7

Chapter D

原来返回平台坠落的地方，利用壁走前进。

Chapter E

根据 RS 提示来到高墙前用苦无攀爬往上方移动，攀爬到顶点时可以用重攻击将驻守的敌兵一击必杀，接着可利用步行→暗杀的方法杀掉眼前的敌人。 Battle 8

Chapter F

杀敌后会被远处的火箭炮兵将隼龙所在的平台炸毁，鼯鼠飞扑至地面用 QTE 顺势解决一个敌人后进入连续的战斗。 Battle 9 Battle 10

Chapter G

战斗结束后根据地形需要依次用飞鸟返、利用杆子飞跃以及苦无攀爬等动作移动，个别平台会塌落，要及时按 LT+RT 重新攀附在墙壁上，途中有存盘点，最后会随着脆弱的杆子一同掉到下方的战区，解决掉眼前的敌人后通过尽头的大门来到广场并遇到新敌人炼金术师。 Battle 11 Battle 12 Battle 13

Chapter H

恶战后攀爬到建筑物顶端，直升机出现袭击隼龙，一连串 QTE 结束后来到另外一个较为狭窄的战区，按惯例先用弓箭解决远程单位然后再解决近战兵种。继续前进会受到多台直升机的袭击。 Battle 14 Battle 15 Battle 16 Battle 17 Battle 18

Chapter I

击落直升机后路过着火的区域时会遭到敌兵的自焚式偷袭，挣脱后前方出现存盘点，从左侧的进入列车。 Battle 19

Chapter J

列车启动后要用弓箭对付来自空中的敌人和直升机，这里应优先解决敌人，否则被他们降到列车上会受到火焰发射器的范围攻击。全灭敌人后会进入 QTE 移动的部分。 Battle 20

Chapter K

来到巴比伦塔的入口和敌兵展开激战，杀掉大量杂兵后隼龙的右手进入暴走状态，将剩余的敌人清理干净然后进入前方的电梯。 Battle 21 Battle 22

Chapter L

暴走状态暂缓的隼龙在电梯里受到直升机的袭击，过场结束后要迅速靠近电梯门，然后按稳 LT+RT 并连打 B 键强行脱离。 Battle 23

Chapter M

从电梯出来后有存盘点，接着利用壁走和苦无攀爬前进，期间会出现数个前来骚扰的飞行杂兵，攀爬时还会被直升机袭击，将其射落爬到至高点进入 BOSS 战。 Battle 24

Chapter N

BOSS 战：巨大武装战机；BOSS 战后 Day 2 结束。 BOSS Battle 25

攻略要点



巨大武装战机的 BOSS 战分为多个阶段，战斗开始后只要用弓箭射击它左右两侧的导弹发射口，伤害积攒到一定程度后就会触发 QTE，它的机枪扫射威胁不大，导弹攻击也经常射偏，燃烧弹攻击可以通过地面上的落点预判攻击位置然后避开，比较有威胁的是机身冲撞，需算准时间以里风从机身下方滑过。QTE 后隼龙会来到机翼，先利用里风和防御后里风取消来躲避眼前炮台的几轮机枪扫射，待其过热露出黄色的弱点后一顿猛砍就能再次触发 QTE，接着重复前面的两个阶段一次，其中在破坏另一侧机翼上的炮台时需要以苦无攀爬接近上方的炮台，期间还要左右闪避机枪扫射。最后一个阶段回到屋顶后会出现多个浮游敌人，玩家需要一边躲避武装战机的攻击一边清理杂兵，最后再专心对付 BOSS，触发 QTE 后要持续按稳 LT+RT 攀附在机身上，直到下一个 QTE 出现为止都不能松开手，否则会直接 Game over。

Battle 13 中的新敌人炼金术师非常棘手，开战后我方需要先用重攻击或飞燕将他们的护盾击碎，然后再尽量将敌人分散引开实行逐个击破，一有机会就用饭纲落或飞燕将其秒杀。注意他们会原地蓄力恢复护盾，也会通过投技一边对隼龙造成伤害一边恢复护盾，使用投技前他们的双手会发出红光，看到后及时拉开距离。另外被投技抓到后要迅速通过左摇杆+对应按键挣脱。

对上直升机的战斗，主要依靠里风进行左右侧闪回避它的导弹，然后再寻找空隙架弓放箭，直升机的导弹在连射一段时间后需要重新装填，敌人会大喊“这是最后一发了！”看到屏幕出现敌人的台词后就做好连续放箭的准备。

Battle 21&22 是本章节中最激烈的一场杂兵战，强力的兵种增援会源源不绝地出现，假如不优先清理掉远程的火箭炮兵，那么在疲于躲避火箭炮的时候就很容易被近战兵种围攻致死。



Day 3

恐怖行动原来是由国际大企业 LOA 发起的，为了了解 LOA 的动向，隼龙潜入了敌方的秘密研究所。

Chapter A

从飞机跳落至地面的广场，期间有 QTE，落地后先将一旁的炮台摧毁，然后再对付其余的杂兵。全灭敌人后对炮台使用断骨开启进路。途中有新敌人光壳虫出现，在道路的尽头用弓箭将上方光壳虫的巢穴击落，然后利用苦无攀爬到上方并干掉驻守的敌人。 Battle 1 Battle 2 Battle 3

Chapter B

前进时会受到新敌人军犬的袭击，来到道路尽头踢门前往下一个战区后有使用里风躲避导弹的 QTE，QTE 结束后立即放箭将炮台摧毁，此战敌人的兵种配置较为难缠，优先处理军犬的时候也要防备佣兵的打投偷袭和飞刀骚扰。 Battle 4 Battle 5

Chapter C

全灭敌人对炮台断骨，登上台阶后还有一场小战斗，随后会出现存盘点，下楼梯时会有敌兵偷袭，要用 QTE 挣脱，之后从围栏的缺口处鼯鼠飞扑至敌方的卡车上并用 LT+RT 攀附车尾。剧情过后有一场恶战，清理完远程单位后也可以用弓箭制造一些消灭军犬的空隙。杀敌累积到一定数量后敌人撤退，直升机从天空投下燃烧弹，隼龙需迅速脱离，途中有倒下的大树阻挡去路，跳过之后紧接着还有一棵，切换视点后做好使用里风的准备。 Battle 6 Battle 7

TIPS “飞燕”为历代经典招式之一，发动方式为对敌跳跃过程中按 Y。本作中改为对人形敌人一旦有效命中即可使出穿心背投，并且均为秒杀效果，是安全速杀人形兵种的关键手段之一，濒死倒地的敌人可追加 OT。

Chapter D
用 QTE 击毁直升机后来到谷底与其余飞机对射。战斗结束后根据指引攀附至飞行兵盘踞的区域，飞行兵的体力不多，惯例在其落地发射火焰前用弓箭一击必杀，有时候弓箭只能破坏他们背上的飞行器，之后还需和地面的敌兵战斗，但他们的体力偏低。解决掉飞行兵后先按 RS 寻找攀爬的墙壁，接着要对着高墙一旁的墙壁使用壁走，然后才能跳跃至可供攀爬的高墙。
Battle 8 Battle 9

Chapter E
爬到上方出现存盘点，前进遇到光壳虫，地面塌落来到黑暗的洞穴。
Battle 10 Battle 11 Battle 12

Chapter F
在黑暗的洞穴中玩家可多利用 RS 的提示或根据光壳虫出现的位置来寻找出路，只要前进到特定的范围，架弓时隼龙就会自动锁定光壳虫的巢穴，巢穴所在的地方就是正确的去路。洞穴的上方是敌兵的人工洞穴，攀爬到上方一击杀死敌兵后再放箭将远程单位消灭。
Battle 13 Battle 14 Battle 15

Chapter G
全灭敌人后利用绳索根据系统提示的操作从人工洞穴的 1F 来到 2F，在绳索上移动时要用手里剑将远处的火箭炮兵杀掉。落脚后还有一波杂兵战。接着如法泡制从绳索来到 3F，直升机出现后我方无法在绳索上对其攻击，迅速移动到平台上才能用弓箭将它摧毁，然后用飞鸟返往上移动。
Battle 16

Chapter H
来到上层直接开打，前面一波敌人的战力一般，基本不具威胁，但第二波敌人为炼金术师，因此玩家可在第一波蓄积好气力槽和绝技，然后用来招呼强敌。战斗结束后攀上一旁的高墙。
Battle 17 Battle 18

Chapter I
在高处使用鼯鼠飞扑突入到研究所外围，将高台的两个哨兵解决后再从一旁飞扑至地面进入持久战，这里的敌人较多，玩家可充分利用空间较大的特点来避免被敌人围殴。
Battle 19

Chapter J
扳开一旁的大门在研究所入口的大堂触发多场战斗，将炼金术师干掉后会出现新兵种——幽灵兵，他们通常处于隐身状态，对付他们需先架弓，自动锁定后放箭用爆风令他们现形，然后就可以上前攻击了，由于他们人数众多并且会不断丢手雷骚扰隼龙，因此我们可以合理利用各种行动的无敌时间（如终结技）来躲避手雷的判定。
Battle 20 Battle 21

Chapter K
进入研究所内部，路过军犬标本区时会和军犬发生战斗，继续前进还会遇到幽灵兵，最后来到深处触发 BOSS 战：钢铁恐龙。
BOSS Battle 22 Battle 23 Battle 24

Chapter L
BOSS 暴走，隼龙开始原路脱离，途中需及时跳过拦路的巨大恐龙骨。

Chapter M
使用里风完成 QTE 后还要回过头来对着恐龙架弓→放箭。

Chapter N
与 BOSS 的最后一战，剧情后 Day 3 结束。
BOSS Battle 25

攻略要点

本章节前期的多个区域中设有机铳炮台，玩家只需利用弓箭便能迅速令其沉默。

遇到光壳虫时，如果不捣毁它们的巢穴，那么它们会没玩没了地出现，考虑到它们受到任何攻击都是即死，玩家可以用弓箭和爆炸时产生的爆风一举消灭大量光壳虫。军犬的动作非常快，被它们围攻时有可能陷入寸步难移的窘境，虽然它们无法防御，但会以回避来躲过隼龙的攻击，跳跃后放箭能有效抑制它们的行动，如果不想和它们缠斗，也可以考虑不断重复（跳跃→放箭→走位）的方法来消灭体力不多的军犬。

Chapter G&H 的攀绳部分，这个动作不像苦无攀爬那般严格，攀爬时基本只要按照画面出现的提示执行相应的行动即可，并没有什么难点。

钢铁恐龙的 BOSS 战，它的攻击方式有扑食、践踏、甩尾和冲撞，其中前面的三种攻击方式只有在距离较近时才会发动，因此此场 BOSS 战意外地简单，战斗开始后只要和 BOSS 拉开距离，回避它的冲撞后即可上前对倒地不动的 BOSS 猛攻，切勿贪刀，用普通攻击砍个 7 下左右就要拉开距离，否则容易被它起身后的甩尾和扑食命中，高难度下扑食基本是一击必杀的。对恐龙造成一定伤害后它的身体会硬化，躲开冲撞后便只能对头部输出，重复（躲避冲撞→上前砍头→拉开距离）的步骤数次，等 BOSS 发出巨大的悲鸣时就可以用重攻击结束第一阶段的战斗。第二阶段为脱离，被恐龙咬到的话会直接 Game over，其实只要一直拉着前进的方向，途中跳过两个障碍物然后再用里风 QTE 就能安然无恙地进入射导弹的环节。最后一个阶段一开始就会有 QTE，躲开恐龙的扑食后开始重复之前的战法，该场景相对之前而言较为狭窄，暴走的 BOSS 会连续使用多段的冲撞，和之前一样等它悲鸣后用重攻击触发 QTE 就能结束战斗。



Day 4

不慎被捕的隼龙成功摆脱了敌人的控制并在秘密研究所内部救助人质。

Chapter A
在战斗模拟装置内进行多场战斗，进入最后一场战斗前的通路中有存盘点。
Battle 1 Battle 2 Battle 3

Chapter B
从模拟装置逃脱后利用壁走避开布满高压电的地板，个别地方还需要借助杆子飞跃，最后用里风进入电源控制室。

Chapter C
杂兵战，战斗后从一旁开启的门前进。
Battle 4

Chapter D
根据 RS 的提示准备扳开进路的大门时敌兵出现，全灭后开门来到桥上通路。
Battle 5 Battle 6

Chapter E
尽头有电网拦住去路，不小心碰到的话会受到伤害，远离电网杀敌至一定数量后进入过场，接着要用 QTE 和苦无攀爬来到桥的另一头，这里有存盘点。进入奇美拉研究中心，顺带解决掉路上的几波杂兵。
Battle 7 Battle 8 Battle 9 Battle 10 Battle 11

Chapter F
来到通路尽头的奇美拉研究所，干掉所有的人造人和奇美拉后跌入下方的溶解处理场。
Battle 12

Chapter G
在处理场内隼龙的体力会慢慢流失，玩家要利用苦无迅速爬上一旁的高墙。
Battle 13

TIPS 本作的飞燕虽不能对 BOSS 级的敌人使用，但对大部分的杂兵都是一击必杀，合理使用能有效地缩短战斗的时间，如果配合 A+X 发动的风驱使用，效果会更好。

Chapter H 接着要利用绳索移动，途中用手里剑干掉两个远程杂兵，着地后迅速跳往前方的杆子再飞跃到对面的高墙并顺势登上顶峰。Battle 14

Chapter I 来到人造人盘踞的区域时先无视它们直接从角落处使用飞鸟返登上高处前进，来到固定平台会被奇美拉偷袭掉回刚才的区域，全灭敌人后继续前进会看到存盘点。Battle 15 Battle 16

Chapter J 一路前进干掉数波奇美拉后遇到良心发现的研究人员，在他的带领下通过电梯来到下层。Battle 17 Battle 18

Chapter K 从电梯出来后触发战斗，除了一般杂兵和幽灵兵外，最后还会有炼金术师，如果在他们出来前蓄好忍术和绝技就能瞬间结束战斗。杀死一定数量的敌人后隼龙再次进入暴走状态，在此状态下击杀杂兵然后找到康娜。Battle 19 Battle 20

Chapter L 根据提示抱起康娜前进，路过左右两侧布满人造人培养器皿的走廊时会触发多次 QTE，玩家需在抱稳康娜的状态下连打 X 键来挣脱，挣脱失败会直接 Game over。Battle 21

Chapter M BOSS 战 :神之原型。BOSS Battle 22

Chapter N 战斗结束后原路撤返至电梯处脱离临近自爆的设施，这里还有一个彻底消灭 BOSS 的 QTE，途中建议一直用里风前进，如此一来可避免被人造人黏上浪费时间，剧情后 Day 4 结束。Battle 23

攻略要点

Battle 2 中会和黑蜘蛛忍者军团战斗，飞燕对他们一击必杀的几率虽不及普通杂兵高但也值得一用，优先解决射爆炸箭的远程单位。

Battle 7 中的杀敌顺序应该是飞行单位→远程单位→幽灵兵→一般杂兵，本战中推荐反复用（跳跃→放箭→落地里风回避）的方法将远程单位都解决掉后再对付近战兵种。

Battle 10 中开始出现奇美拉敌人，它们有蛇形和巨人型两种，其中巨人型的体力和攻击力都非常高，它的主要攻击方式为近距离的打击投，发动前双手会出现红光，进攻时建议用散招引诱它使用打击投，我方用里风躲过后再对处于硬直的敌人进攻，切勿贪刀。当它体力不多时会进入全身泛红的刚体状态，此时会追加一招翻滚冲撞，途中它处于全身无敌的状态，此时玩家应以回避为主。蛇形奇美拉较具威胁的招式有远距离时的毒液喷射和近身的打击投，前者只要用里风回避或拉近距离就能有效避免，后者发动前奇美拉会挥舞双手并泛出红光，立即停下攻击用里风即可回避。

Battle 15 之所以无视人造人直接前进，是因为触发 Battle 16 后可以利用它们来形成连锁断骨直接解决掉一旁难缠的奇美拉。



神之原型的 BOSS 战分为两个阶段，第一阶段中对它造成一定伤害后它会逃往一旁的区域进入第二阶段。BOSS 有三个形态，战斗中给予其一定伤害后会触发砍断其手臂的 QTE，之后它会切换形态，无论哪种形态下它的投技（发动前手中会闪红光）都会对玩家造成极大的伤害，因此战斗时基本全程保持在中距离，另外进攻时建议只使用XXY的套路。人形态：看到 BOSS 用电球攻击时可以直接用里风往它的方向回避，然后顺势砍个几刀；它的体术攻击和跳跃后的踵落都基本不追向，回避后是极佳的进攻机会。蛇手形态：远距离会喷射毒液，不可防御，用左右里风回避后可迅速上前进攻；蛇手甩击的范围较广但持续时间不长，和其他体术一样用里风可以轻松回避。巨手形态：此形态下的大部分招式都附带破防的能力，因此尽量以里风来回避，体术的攻击距离较其余两个形态远，回避时要把握好距离，另外跳跃后的踵落有两种版本，一种是落下速度快但威力小且追向性能差，另一种是滞空时间长但威力巨大且会锁定隼龙所在的位置，威力大的版本用连续里风即可躲过。



Day 5

从 LOA 研究设施脱离的隼龙一行人回到日本，为寻求诅咒的对策隼龙回到自己的村子。

Chapter A 前进触发入手邪神剑的剧情后杀敌赶路，来到悬崖边时用弓箭干掉远处的敌兵。Battle 1 Battle 2 Battle 3 Battle 4 Battle 5 Battle 6

Chapter B 继续杀敌前进来到桥上，桥梁会被敌方的妖术破坏，玩家需利用绳索和手里剑一边击落空中的妖术师一边爬到尽头登上桥梁的另一端。接着桥梁会被炸毁，QTE 飞扑至倒塌的桥面后用苦无攀爬配合左右方向躲开着火的地方爬回地面，期间注意桥面会塌落且要用手里剑干掉上方的敌人。Battle 7

Chapter C 使用里风、飞鸟返来到草地区域，不断前进会遭遇数场杂兵战和存盘点，过去存盘的时候会被敌人偷袭，要用 QTE 拆解。Battle 8 Battle 9 Battle 10

Chapter D 用里风回避落石后与敌人交战，此战敌方出现新兵种妖术师，前方广阔的区域里会出现另一波敌人，杀掉一定数量的敌兵后隼龙进入暴走状态。Battle 11 Battle 12

Chapter E 全灭剩余的敌人后以暴走状态移动到前方的固定地点后触发剧情。

Chapter F 剧情后在隼龙的村子里移动，来到射箭场从阿密手中接过弓箭，接着要对着远处的靶子按 LB 架弓，然后通过右摇杆手动瞄准来放箭。

Chapter G 从射箭场左侧绕路前进，途中会受到鄗己的偷袭，QTE 的成功与否不影响流程的推进，接着来到右前方的墓地触发剧情，这里有存盘点。

Chapter H 跟随着红叶的脚步一同前往村外的小庵，途中有数场杂兵战且隼龙的右手会多次暴走，不过红叶会以灵力压制右手的诅咒令隼龙回复到正常状态。待红叶将尽头的蜘蛛网焚毁后会看到存盘点，来到尽头宽敞的区域触发杂兵战，杀死一定数量的敌人触发 BOSS 战。Battle 13 Battle 14 Battle 15 Battle 16 Battle 17

Chapter I BOSS 战：黑蜘蛛御婆，BOSS 战后进入剧情，Day 5 结束。BOSS Battle 18

TIPS 混战中如果想安全快速地发动绝技，最好的办法是用跳跃与敌人拉开距离，然后在落地前的瞬间按重攻击蓄力，落地后立即松开即可。

攻略要点



本章节出现的黑蜘蛛忍者军团和之前的不一样，当他们进入濒死状态时会对隼龙使用无法挣脱的投技，然后再同隼龙一起自爆，伤害巨大，因此将敌人打至濒死时务必要用终结技令敌人彻底倒下。此外多场杂兵战中都有远程单位，也要用弓箭优先解决，战斗中如果有妖术师的话，那么在解决掉远程单位后就立即将会在远处释放大伤害妖术的妖术师干掉，他们的弱点是体力不多，且飞燕和挑空攻击都对其奏效。

Battle 13 ~ 18 会得到红叶的协助，战斗中她是不会挂的，因此玩家无需担心她的安危，建议多在她的附近战斗，一来当隼龙暴走后可以立即得到她的帮助，再者她本身的进攻能力也不弱，等她将敌人的体力降到一定程度后就可以上前发动连续断骨或者用终结技"鞭尸"。

与**黑蜘蛛御婆**的 BOSS 战有 5 个阶段，流程为 :1. 通过 QTE 从御婆的手中挣脱→2. 落到御婆的左手腕与杂兵战斗并寻找机会攻击一旁的核心，核心只有在发亮的时候才能对其造成判定→3. 破坏掉左手腕的核心后进入到苦无攀爬的阶段，攀爬途中要左右回避 BOSS 的触手，最后将御婆肩部的核心破 坏掉→4. 进入鼯鼠飞扑的阶段，完成 QTE 后进入下一个阶段→5. 和红叶一同来到御婆的右肩，目标同样是破坏核心，破坏后完成数个 QTE 战斗便会结束。

其中第 2 阶段中御婆会用手掌或拳头拍打核心所在的位置，用弓箭射击能中断它的掌击，而拳头则需移动到另外一侧来躲过，另外只要击破数个杂兵，那么核心就会发亮，这一点与第 5 阶段中相同；第 5 阶段中，御婆会从嘴里射出暗弹，此招的威力巨大，初始时只能以里风回避，之后红叶会放出巨大的结界，玩家可以躲在里面然后专心对核心输出。

Day 6

隼龙的父亲也无法解除诅咒，已有觉悟的隼龙前往 LOA 位于南极的据点。

Chapter A 雪地的视野较差，利用 RS 键寻找出路，途中会遇到偷袭的敌兵，将几个杂兵干掉后来到薄冰上，用弓箭射毁几台机车后进入 QTE，之后用苦无攀爬和左右移动来避免在自动脱落的冰墙上坠入深渊。 Battle 1 Battle 2

Chapter B 来到水晶洞穴，用里风的 QTE 躲过奇美拉的偷袭，然后将眼前的敌人击破。 Battle 3

Chapter C 杀死数个敌人后前方墙壁上的冰会脱落，此时要无视区域里的敌人直接爬上墙壁，动作稍慢就会和塌陷的地面一同堕入深渊。 Battle 4

Chapter D 用里风进入黑暗洞穴。

Chapter E 用弓箭破坏上方光壳虫的巢穴，然后在巢穴落下的地方用飞鸟返来到黑暗洞穴的 2F。 Battle 5

Chapter F 2F 中虽然有许多敌人，但只要用弓箭将光壳虫的两个巢穴破坏，就可以无视敌人并利用壁走攀上远处的冰墙然后攀爬至高处。 Battle 6

Chapter G 用壁走越过眼前的一个深渊后地面会塌落，之后需要用一连串的 QTE 从空中躲避倒塌的冰柱，最后来到遗迹的门前。新敌人人形魔神出现，全灭后攀上前方的高墙来到遗迹的大门前解决大量敌人，期间大型魔神会在空中用射线骚扰隼龙。 Battle 7 Battle 8

Chapter H 打开大门进入遗迹内部，与大量魔神战斗并根据 RS 的提示前进，来到一处露台后远处的魔神将露台摧毁，鼯鼠飞扑时再用 QTE 干掉一个炼金术师，落地后全灭区域里的敌人后会自动移动到存盘点前。 Battle 9 Battle 10 Battle 11 Battle 12 Battle 13

Chapter I 进入魔神培养槽通路，一边消灭敌人一边前进就会来到邪神殿。 Battle 14

Chapter J BOSS 战 :隼龙复制体。 BOSS Battle 15 Battle 16

Chapter K BOSS 战后扳开前方的大门，解决掉炼金术师后一旁的门会被奇美拉撞开，玩家可以无视它们直接进门用飞鸟返脱离。 Battle 17

Chapter L 飞鸟返到一定高度后需转用苦无攀爬继续往上方移动。

Chapter M 来到顶端后与 LOA 会长专用武装战机碰面，QTE 后落到机翼上，用对付 Day 2 BOSS 战中的战法对付眼前的炮台。 Battle 18

Chapter N 从战机上落下，利用苦无攀爬配合左右移动来到顶峰触发剧情，Day 6 结束。

攻略要点

Battle 7 中的人形魔神，它们的进攻意识和移动速度都高于一般的杂兵，相对的，它们的体力和防守能力都不高，飞燕和饭纲落依旧有效，惟一需要注意的是它们濒死时会对隼龙进行追尾式的自爆袭击。

Battle 8 中的大型魔神有飞行和地面的两种形态，飞行中玩家可用弓箭对其进攻，只需用里风躲避它的热线扫射即可，弓箭击中它数次后它会落到地面变成四脚怪物，从正面进攻的话很容易被他防御然后受到巨型镰刀或践踏的攻击，远距离时它也会将判定范围广的镰刀去向隼龙，这几招的威力都非常大，建议玩家多绕到它的背后进攻，它在背面受创时较少防御或反击，因此我方可用 4 到 5 刀左右的连续技进攻。

Battle 14 会在较为狭窄的过道进行，其实玩家可以无视本战中的敌人直接前进到 BOSS 战的区域。

隼龙复制体的 BOSS 战有两个阶段，第一阶段中 BOSS 只会使用单调的普通 / 重攻击连携，玩家只要用里风回避后就能逮到进攻的机会，建议用 XYXXXY 的饭纲落连段重创 BOSS，两套下来就会进入第二阶段。第二阶段中 BOSS 会随机在剑、爪、镰刀的形态中切换，不过整体的战术基本不变，等 BOSS 的攻击挥空后，玩家依旧可以上前用饭纲落连段，对其造成一定伤害后会触发断骨的 QTE，之后 BOSS 出现刚体，此时我方只需稍等片刻，隼龙的武器便会泛出红光，发动绝技就能破坏掉 BOSS 的刚体，之后重复上述的步骤三次就能结束第二阶段的战斗。



Day 7

离开南极和石神汇合后，隼龙在军方的协助下只身进入到 LOA 的幽灵舰队上。

Chapter A 飞降至敌方的甲板上并破坏掉眼前的舰载炮。 Battle 1 Battle 2

Chapter B 战斗结束后攀上前方的墙壁来到舰桥下破坏对空炮台。

TIPS "里风"是系列的核心技巧之一，操作为左摇杆方向 +LT。本作的里风改进为具有撞击判定的滑铲动作，加快移动、回避攻击、造成敌人硬直，铲起人形敌人发动起始断骨等，应用极其广泛。

Chapter C 从右边的门前进并干掉沿途的敌兵。 Battle 3

Chapter D 来到左舷摧毁另一个对空炮台，继续一本道地前进。 Battle 4

Chapter E 来到右舷摧毁炮台时被敌方的火箭炮轰至下方，利用壁走和苦无攀爬到后甲板。 Battle 5 Battle 6 Battle 7

Chapter F 清理完大量杂兵后破坏两座炮台，之后要射落空中的直升机。 Battle 8

Chapter G 爬上后方高台。

Chapter H 爬到顶部后等待友军的支援引开炮台的注意力，然后再冲上前将其摧毁。 Battle 9

Chapter I 解决掉碍事的杂兵后前往后方的高台。 Battle 10

Chapter J 苦无攀爬至最上部，期间还会有飞行杂兵干扰。 Battle 11

Chapter K 来到最上部将第一艘驱逐舰的最后一座炮台摧毁后出现存盘点。 Battle 12

Chapter L 从边缘处鼯鼠飞扑至第二艘驱逐舰的甲板上。

Chapter M 消灭杂兵并摧毁甲板上的两座炮台。 Battle 13 Battle 14

Chapter N 前往后甲板摧毁另外两座炮台。 Battle 15 Battle 16

Chapter O 之后会出现炼金术师，结束战斗后爬上高台进入舰内，这里有幽灵兵等其余兵种在等着玩家。 Battle 17

Chapter P 全灭敌人后摧毁两座炮台。 Battle 18

Chapter Q 利用苦无攀爬登上中央的高台，途中有存盘点。

Chapter R 摧毁本艘驱逐舰上最后的一座炮台。 Battle 19

Chapter S 再次与武装战机战斗，方法可参考 Day 2 的 BOSS 战。战斗后跳往第三艘驱逐舰并用 QTE 摧毁舰载炮。 Battle 20 Battle 21

Chapter T 移动到后甲板触发过场，之后船身垂直，玩家需一边躲避坠落的障碍物一边往上爬。

Chapter U 使用飞鸟返再次移动到后甲板时敌方的直升机出现，用弓箭将其击落。 Battle 22

Chapter V 接着继续利用苦无攀爬到上方，途中驱逐舰会再次受到导弹的袭击，上方会落下障碍物，需及时回避。

Chapter W 来到顶部有存盘点，接着飞扑至黑独角鲸的甲板上与两台钢蜘蛛交战。 Battle 23

Chapter X 摧毁钢蜘蛛后进入 BOSS 战 :LOA 会长。 BOSS Battle 24 Battle 25

Chapter Y 解决 LOA 会长后进入黑独角鲸内部，一路前进有数场杂兵战，敌人的数量众多，多用忍术和绝技能快速结束战斗。 Battle 26 Battle 27 Battle 28

Chapter Z BOSS 战 :假面导师，战斗结束后触发剧情，Day 7 结束。 BOSS Battle 29

攻略要点

Battle 8&17&26 中，玩家可以充分利用区域里的障碍物来制造有利的局面，比如躲在障碍物后面让直升机的导弹无法命中我方等等。

Battle 15&16 中共有 30 多个敌人，其中不乏高位炼金术师，小心防备他们濒死时的自爆攻击。

Battle 23 中会同时和两台钢蜘蛛交手，玩家可以利用（钢蜘蛛—钢蜘蛛—隼龙）的站位方式来阻断另外一台的猛烈炮火，集中干掉一台后剩下的一台便不具威胁。



LOA 会长的巨型兵器主要有两个形态，第一个重装步行形态中，玩家的目的是破坏它的左右手，建议优先破坏会发射火焰的左手，战斗时距离不宜拉的太远，否则较难回避左手射出来的火焰，躲过火焰后对左手使用 XXXXX 的连续攻击，伤害积攒到一定程度后 BOSS 的左手会置于身后支撑身体，此时也是输出的绝佳时机，继续累积伤害就能触发断骨的 QTE；右手的攻击方式是砸向地面制造出磁力罩，BOSS 经常会连续使用数次，玩家需躲在攻击范围外，确定 BOSS 停止攻击后再上前用对付左手的方法料理掉右手，破坏掉它的双手后进入下一阶段。

第二阶段为飞行形态，初始时 BOSS 会盘旋在空中并发射追踪导弹以及投下燃烧弹来攻击隼龙，前者可用防御后里风取消来回避，后者则要通过移动走位来躲开；此外 BOSS 还会进行一轮 8 方向镭射的扫射，看到它的准备动作后要尽快拉开距离，距离太近的话不好判断镭射的攻击轨迹。用弓箭给予 BOSS 一定程度的伤害后它会坠落至地面然后转用巨轮碾向玩家，算准时间从它的正面使用里风就能无伤躲过，躲过后要迅速朝 BOSS 射箭。将巨轮破坏后进入到最后一个阶段，BOSS 首先会朝四面八方放出镭射，然后以加速度冲向玩家，同样以里风朝 BOSS 的正面躲过攻击后触发终结的 QTE，回避失败的话会直接 Game over。

假面导师的最终战，战术思路和以往基本相同，只要小心回避他追加的远程攻击咒弹和通常连携攻击后派生的投技，就能将其击败。



Day 8

误将隼龙当成杀父仇人的康娜化身为女神将眼前的一切破坏，为了拯救康娜，隼龙一行人来到了东京。

Chapter A 一上来就要用 QTE 破坏直升机，着地后需摧毁一台钢蜘蛛，一路前进并解决拦路的敌人。 Battle 1 Battle 2 Battle 3 Battle 4

Chapter B 从桥上鼯鼠飞扑躲避敌方的远程炮击，之后干掉其余的杂兵。 Battle 5 Battle 6

Chapter C 用里风躲过坠落的直升机后和魔神战斗。 Battle 7

Chapter D 过场后从瓦砾下滑行前进并触发战斗。 Battle 8 Battle 9

Chapter E 在通路的尽头使用苦无攀爬到上方进入过场，之后用 QTE 秒杀钢蜘蛛。 Battle 10 Battle 11

TIPS “风驱”能够自动追踪最近敌人的特殊跳跃动作，操作为 A+X。与普通跳跃的区别表现为伴随喊声以及残影，是各类作战中都不可或缺的跳跃方式。

Chapter F 解决掉难缠的白衣炼金术师和其余杂兵后来到尽头的小路中用飞鸟返登上高处。 Battle 12

Chapter G 从高处用QTE击毁直升机，落地后和众多人造人、奇美拉战斗，之后来到村正的小屋前触发剧情。 Battle 13 Battle 14 Battle 15 Battle 16

Chapter H 剧情后进入毫无难度可言的高速道路部分，只要听到美月指示后及时拉弓射箭就能击破敌军。 Battle 17 Battle 18 Battle 19 Battle 20 Battle 21 Battle 22

Chapter I 利用QTE携美月安全着地后隼龙的诅咒发作，路过废车场时会有魔神偷袭。 Battle 23

Chapter J 在荒废的广场进行BOSS战：克里夫。 BOSS Battle 24

Chapter K 在希奥多的协助下杀敌前进。 Battle 25 Battle 26

Chapter L 从平台的边缘鼯鼠飞扑至对面的建筑物。 Battle 27 Battle 28

Chapter M 全灭所有的敌人后从铁架上飞扑至另一栋建筑物，全灭杂兵爬上高墙再收拾掉另一波敌人。 Battle 29 Battle 30

Chapter N 飞跃至平台进行BOSS战：希奥多，紧接着进行最终BOSS战：女神。 BOSS Battle 31 Battle 32

攻略要点

本章节中的杂兵战中有不少持有9连发导弹发射器的杂兵，个别杂兵躲在障碍物后，玩家需稍作移动才能用弓箭将其击破。

Battle 7中杀死15个敌人后隼龙会进入暴走状态，之后再杀掉几个敌人就会触发剧情。

Battle 8&9后期会出现高位炼金术师，玩家如果事先与他们出现的地点拉开距离的话，可以在远处用弓箭将他们射死。



克里夫的BOSS战难度并不高，第一阶段中玩家只需利用对付假面导师的战术，靠近他引诱其放空招出现硬直，然后再上前以XXX的小招削减他的体力即可。当他发射光弹时可以用里风一边躲避一边移动到他的身边进攻，除了不可防御的投技较有威胁外，他的蓄力爆发会对玩家造成即死级别的伤害，因此看见蓄力动作后就要迅速拉开距离，等他的招式结束后便可上前一顿猛砍，对其造成一定伤害后会触发断骨的QTE，重复该步骤数次BOSS会飞上空中，此时用弓箭射他就能进入下一个阶段。

第二阶段中克里夫会召唤出4个魔神，玩家的目的是通过斩杀魔神来发动绝技，如此一来才能攻击到飞在空中的BOSS，飞燕和饭纲落是快速消灭魔神的绝佳手段。当刀光泛红提示玩家可以发动绝技的时候，BOSS会开始蓄力，蓄力结束后会使用全屏范围的即死攻击，因此可以使用绝技后就应该立即发动。绝技命中BOSS后需要重复上述的步骤一次，再次用绝技命中BOSS就会触发终结的断骨QTE。



希奥多的BOSS战基本与Day 7中的假面导师战一样，虽然本战中希奥多不会使用咒弹，但如果和他距离较远的话他会使出类似飞燕的打击投，因此还是和他保持在中距离缠斗，一有空隙就以XXX的小招来削减他的体力。

女神的BOSS战中会穿插大量的QTE，第一阶段即为QTE；接着会来到屋顶进入第二阶段，玩家的目的是一边躲避落下的光弹一边斩杀魔神蓄积气力，蓄满后发动忍术就能进入下一阶段，期间女神还会用左手砸击平台，不过落点有明显的黄光提示，因此威胁不大；第三阶段根据提示完成QTE后进入下一阶段；第四阶段仍然在屋顶上进行，建议玩家呆在平台的右侧，因为对女神造成一定伤害后她会摧毁平台的左侧，本阶段中BOSS会直接用左手多次砸击平台，等她的手停顿在平台上后就可以上前猛砍，注意将她打出踉跄时她会以右手的巨剑从画面的左边横扫至右边，然后再从右到左扫回来，有时候还会连续左右挥剑数次，玩家要集中精力用里风来左右回避；平台的左侧塌落后进入到第五阶段，此时玩家应站在平台的左侧，因为本阶段的流程基本和上一阶段一致，只不过最后女神会摧毁右侧的平台；当平台的右侧也塌落后即会进入到最后的QTE终结部分，流程也到此结束。



乱世群影

该模式是本作的一大亮点，玩家将扮演一名无名的下忍，初期时这名忍者并不能像隼龙一样使用各种强力的杀敌技巧，只有通过不断地完成各种艰难的试炼，累积经验值并取得装备以及各种隼龙的能力后才能成长为独当一面的忍者。



头领以上难度全试炼攻略

头领与超忍难度的试炼每回均有一次续关的机会，可以从阵亡之前最后一次自动回血的checkpoint处继续挑战，而极忍难度则没有续关机会。另外攻略中如“XX→XXY”，其中的→表示“左摇杆推向目标所在的方向”，请读者知悉。

头领试炼 01

敌人种类：魔神暗影（魔神シャドウ）、魔神梵格尔夫（魔神ヴァンゲルフ）、刺客兵、高阶魔神梵格尔夫（魔神ハイヴァンゲルフ）

推举武器：猛禽爪

试炼攻略：本试炼由3波杂兵战组成。第一波的敌人是暗影和梵格尔夫，可先用饭纲落杀暗影积蓄忍术和绝技，挑空时需注意与大型敌人保持一定距离以防被击落，利用忍术和绝技可以快速地杀死梵格尔夫。这里有个小技巧，就是饭纲落过程中，无敌时间内可以调整视角，锁定下一个攻击目标后，待饭纲落硬直结束时立即里风靠近下个目标攻击。

第二波的敌人全部为手持双刀的刺客兵，对付这种敌人不推荐用饭纲落，因为长时间的滞空很容易被他们投掷的飞刀击落，同时落地被抓投的危险很大。最为高效稳妥的战术就是飞燕，可先利用风驱踩头对其造成硬直，落地立刻回身风驱飞燕即可瞬杀。



第三波的敌人是会飞空的高阶魔神梵格尔夫，一共6只，可利用猛禽爪的轻攻击接神薙取消，指令为XXXXA，以此循环攻击即可将其屈死。

头领试炼 02

敌人种类：佣兵、军用犬、幽灵兵（ゴースト兵）、魔神凯尔萨斯（魔神ケルスス）、魔神巴风特（魔神バフォメット）、盾牌兵、炼金术师

推举武器：猛禽爪

试炼攻略：本试炼由 3 波杂兵战组成。第一波的敌人是手持冲锋枪的佣兵和军用犬以及幽灵兵，因为有高机动性的军用犬存在，所以这里建议使用猛禽爪跳跃落地前瞬间输入左摇杆一圈 +Y 的挑空技对付佣兵，同时可以有效避免军用犬的干扰。对付军用犬可以利用 XYXXX，全灭这 2 种敌人后再对付幽灵兵，



可利用手里剑造成幽灵兵硬直，然后再用飞燕速杀。

第二波的敌人是死后会跟踪自爆的人型魔神凯尔萨斯以及拥有霸道投技的狂猿型魔神巴风特，先利用饭纲落杀凯尔萨斯积蓄忍术和绝技，然后利用绝技对付巴风特，这里说明一下，发动一次绝技最多可以杀死三个敌人，这 3 个敌人中只要有一个是巴风特，那么绝技结束后，武器会立即泛出红光提示可再次使用绝技，如此反复可进入持续使用绝技的良性循环。

第三波的敌人是手持火箭筒的佣兵、盾牌兵以及炼金术师。可先利用飞燕秒杀佣兵，之后利用猛禽爪落地瞬间左摇杆旋转一圈 +Y 的方式挑空盾牌兵接饭纲落击杀。这一招的好处就是可以无视盾牌兵的盾牌防御，并且同时减少炼金术师的干扰危险。全灭盾牌兵后可利用猛禽爪原地按 Y 攻击炼金术士，造成他们仰面倒地，这时可利用→ YXXXY 的方式将炼金术师直接挑空后接饭纲落。如果炼金术师出现单手撑地蓄力炼金的情况，可以直接利用猛禽爪奔跑状态时 YYXY 的派生饭纲落速杀。

头领试炼 03

敌人种类：地蜘蛛弓忍、地蜘蛛爪忍、人造人（**ホムンクルス**）、巨猿形奇美拉（**メガセリオン**）、蛇形奇美拉（**ウロボロス**）、LOA 刺客兵、高阶炼金术师

推举武器：龙剑

试炼攻略：本试炼由三波杂兵战组成。第一波的敌人是前作中的地蜘蛛忍者，包括弓忍和爪忍两种，可先用饭纲落积蓄忍术和绝技后再大规模击杀。对付这类敌人不建议采用连锁断骨战术，因为他们被断骨后会使用和玩家同归于尽的高伤害自杀技，防不胜防且无法挣脱，风险极大。

第二波的敌人有三种，最先出现的是人造人，它们死后会转化为蛇形奇美拉和巨猿型奇美拉。可利用龙剑奔跑状态下的 XX 攻击蛇形奇美拉，杀死三只后就可以使用绝技了，利用绝技杀死巨猿形和蛇形基美拉，可构成无限使用绝技直到敌人全灭的良性循环。

第三波的敌人是 LOA 刺客兵以及高阶炼金术师，对付刺客兵同样是先用风驱踩头，然后再落地风驱接飞燕速杀。对付炼金术士时，若其处于炼金护体状态，需要先找机会利用风驱飞燕将其破防，若是空手状态则可利用龙剑奔跑状态下的 XXX 造成敌人浮空，之后再以→ YXXXY 挑空接饭纲落。



头领试炼 04

敌人种类：魔神凯尔萨斯、魔神巴风特、镰刀死神（魔神マグナペルソナ）、地蜘蛛爪忍、地蜘蛛妖忍、魔神幻心（魔神ゲンシン）

推举武器：龙剑

试炼攻略：本试炼由两波杂兵战和一场 BOSS 战组成。

第一波的敌人是凯尔萨斯和巴风特以及镰刀死神，先用饭纲落击杀凯尔萨斯积蓄绝技，全灭后利用绝技攻击巴风特。最后剩下镰刀死神时，先射箭迫使它落地现出真身，之后利用龙剑的 XX → XXY 对付镰刀死神，效果不俗。第二波的敌人是地蜘蛛忍者，对他们使用灭却，可以快速地积蓄忍术槽，之后可站在角落对场中央施放忍术暗极重波弹，形成大范围杀敌。

第三波的压轴敌人是前作的经典 BOSS 魔神幻心，对付他可利用龙剑的 XYY 攻击，因为这个 BOSS 没有必出硬直的破绽，所以出第一刀后需观察一下 BOSS 是否有受创硬直，如果有硬直，那么之后两刀可放心的出，如果他没出现硬直，那就必须及时停止攻击，耐心等待下个机会。BOSS 体力下降到一定程度后，会出现地蜘蛛爪忍增援，每次出现两个，可远离 BOSS 后使用饭纲落击杀。

下面介绍一下魔神幻心的攻击手段和反击时机：1. 远距离投掷多枚带有火焰的手里剑，此招可防御；2. 地面连续 5 连斩后接挑空投技，最后一招不可防御，如果中招会被幻心华丽地接上投技冥府震落，这招在高难度下是直接秒杀，对策为里风回避然后反击；3. 近身足踢后破防 2 连斩接爪子连续突击，最后邪神剑纵砍收尾。这招可连续里风回避；4. 足踢后回身 2 连斩，该招破防，里风躲开后可反击；5. 近身 3 连斩，其中后 2 刀破防，BOSS 出招后没有破绽，不建议反击；6. 后跳回避玩家攻击后回身突进斩，招式可防御，里风回避后可反击；7. 单手纵斩，此招破防，没有破绽，切不可反击；8. 中距离飞燕，招式破防，BOSS 落地后可反击；9. 地面空蝉瞬移后，跳跃至空中投掷多枚带火焰的手里剑，招式可防御，无需躲避；10. 地面空蝉瞬移后，跳跃至空中下落斩，该招破防，用里风回避；11. 跳跃至空中后使用足踢，破防且没有出招破绽，不可反击；12. 朝地面施放大范围火焰攻击，这招不能防御，只能朝 BOSS 的方向里风回避，此招威胁极大，但回避后可反击。



头领试炼 05

敌人种类：LOA 兵、盾牌兵、军用犬、LOA 刺客兵、LOA 飞行器武装兵、LOA 会长阿修提尔（LOA 会长**アシュテイア**）

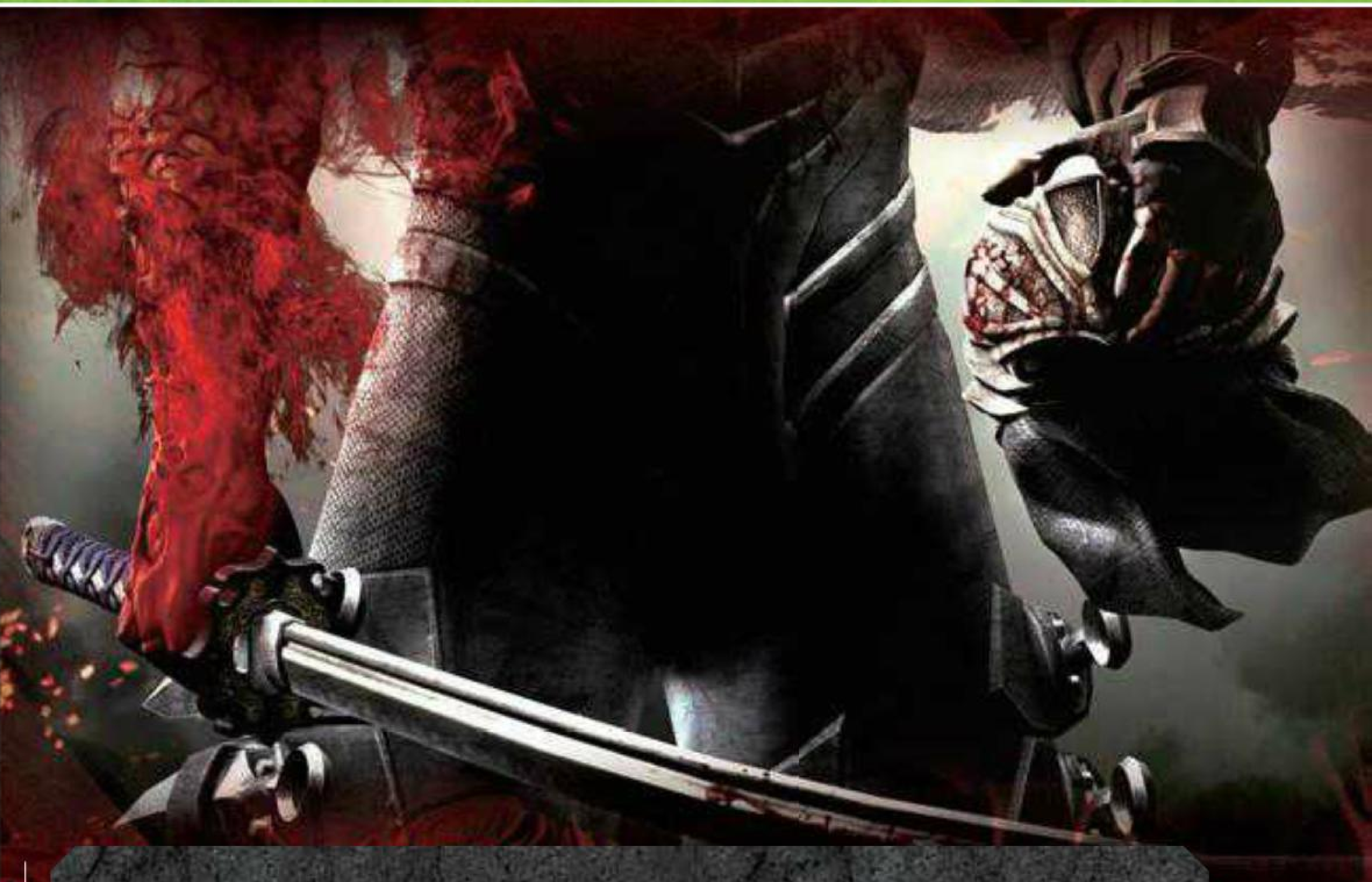
推举武器：龙剑

试炼攻略：本试炼由两波杂兵战和一场 BOSS 战组成。

第一波的敌人是 LOA 兵和盾牌兵，先解决火箭筒兵，之后利用踩头飞燕击杀盾牌兵。第二波最先出现的敌人是军用犬和飞行器武装兵以及盾牌兵，先利用 XYXXXY 消灭军用犬，全灭后出现刺客兵，老样子风驱踩头飞燕秒杀。对付盾牌兵，可利用连续飞燕（即飞燕被格挡弹开之后继续连按 Y）击杀，也可以按照对付炼金术师那样，利用龙剑奔跑状态 XXX 使其浮空，之后以→ YXXXY 饭纲落杀之。至于飞行器武装兵，可用弓箭轻松射杀。

第三波的敌人是 LOA 会长阿修提尔所乘的大型机器人，只要破坏其双手，BOSS 战就算结束了。这里建议先攻击其左手，可利用龙剑奔跑状态时的 XX 攻击，这招同时也可有效回避 BOSS 发射的飞弹。破坏 BOSS 左手后，和 BOSS 保持一定距离，这样它会用右手锤地放电攻击，一般会连捶 2 到 3 次后出现短暂瘫痪，这时候就是攻击的最佳时机，但要注意不可贸然进攻，过早靠近会被放电波及，积满忍术槽后，可利用暗极重波弹快速击破右手。





DLC 头领试炼06

敌人种类：地蜘蛛刀忍、地蜘蛛爪忍、地蜘蛛弓忍、盾牌兵、刺客兵、火箭筒佣兵、毒酷重鬼卿（ドーク重鬼卿）

推举武器：龙剑

试炼攻略：本试炼由两波杂兵战和一场BOSS战组成。第一波的敌人是地蜘蛛刀忍和爪忍以及弓忍，可利用饭纲落杀敌积蓄忍术和绝技，之后站在角落使用忍术大范围灭杀，最后逐个击破弓忍。第二波的敌人是盾牌兵以及刺客兵，对付他们的方法照旧。

第三波的敌人是一代BOSS毒酷重鬼卿以及地蜘蛛弓忍。先远离BOSS清理弓忍，之后靠近BOSS等其出招，回避后用龙剑的YY（长按）攻击BOSS。

这里介绍一下BOSS的几种攻击手段：1.取下面罩后喷射紫色瘴气攻击，这招不能防御，必须里风远离，回避后BOSS会有短时间硬直，是攻击的好时机；2.扔出妖刀鬼彻进行远程攻击，这招可以防御但仍会损血，所以建议用里风躲避，BOSS出招后的硬直时间很短，可使用XXX磨一下BOSS的体力；3.突进式蓄力斩，可连续使用两次，这招可防御，但仍会受伤，BOSS出招之后会有短的硬直时间，可磨一下血；4.纵向连续两次刀砍，可防御，招式结束后有硬直，是个反击的机会；5.横向斩一刀，出招后没有破绽，切不可攻击；6.将妖刀插入地面形成大范围剑气冲击波，这招不可用跳跃回避，剑气具有对空特性，可向着BOSS的方向里风回避，之后可进行反击。



DLC 头领试炼07

敌人种类：雪地摩托兵（スノーモービル兵）、LOA火箭筒兵、高阶炼金术师、魔神凯尔萨斯、魔神巴风特、镰刀死神、LOA飞行器武装兵、LOA刺客兵

推举武器：龙剑

试炼攻略：本试炼由四波杂兵战组成，敌人种类搭配多样，相当考验玩家的综合应战能力。

第一波的敌人是雪地摩托兵和火箭筒兵，全部靠射箭即可解决，这里说一个小诀窍，就是可以用里风和射箭相互取消硬直，交替使用可以有效提高射杀效率以及回避敌人攻击。第二波敌人全部是高阶炼金术师，对付这类敌人的打法可参照头领试炼03。第三波的敌人是魔神系，分别是凯尔萨斯和巴风特以及镰刀死神。可先杀凯尔萨斯积蓄绝技，之后利用绝技灭杀巴风特。最后再对付镰刀死神，镰刀死神的打法可参照头领试炼04。第四波的敌人是飞行器武装兵和刺客兵以及高阶炼金术师，因为场景的原因，这里推举多利用射箭时的锁定视角确认敌人的方位后逐个击破，杂兵的打法可参照头领试炼02。



DLC 头领试炼08

敌人种类：蛇形奇美拉、魔神凯尔萨斯、镰刀死神、幽灵兵、LOA火箭筒兵、LOA刺客兵、魔神暗影、玛尔怖斯重鬼卿（マルバス重鬼卿）

推举武器：龙剑

试炼攻略：本试炼由两波杂兵战以及一场BOSS战组成。第一波的敌人是蛇形奇美拉和魔神凯尔萨斯以及镰刀死神，对付这些敌人的方法可参照头领试炼03和头领试炼04。第二波的敌人是幽灵兵和火箭筒兵以及刺客兵，打法参照头领试炼02和头领试炼07。

第三波的敌人是火箭筒兵和魔神暗影以及一代的BOSS玛尔怖斯重鬼卿。魔神暗影的打法可参照头领试炼01，火箭筒兵可飞燕秒杀，下面重点介绍一下BOSS的几种攻击手段以及应对方法：1.双手投掷多个紫色气弹，可防御但会损血，里风或者跳跃可轻松躲开；2.单手猛砸向地面，落地后有短时间硬直，破防，里风回避后可XYY攻击BOSS；3.BOSS落地后，低空冲撞，破防，往往会和第二种攻击方式结合使用；4.由高空高速旋转坠向地面，落地后会有一段时间处于气绝状态，是攻击的好时机，可利用龙剑的XYYY对付BOSS，切不可贪刀，因为BOSS从气绝状态恢复后有一定几率使用投技；5.空中展开双翼高速旋转后急速下降使用投技，这一招和第四种攻击方式的起始动作很像，不过落地时间稍微慢点，BOSS扑空后同样会有一段时间处于气绝状态，可利用XYYY攻击。



DLC 头领试炼09

敌人种类：佣兵、军用犬、幽灵兵、魔神凯尔萨斯、魔神巴风特、假面导师（仮面の導師）、地蜘蛛爪忍、地蜘蛛弓忍、阿尔玛重鬼卿（アルマ重鬼卿）

推举武器：猛禽爪

试炼攻略：本试炼分别由两场杂兵战和两场BOSS战组成。第一波的敌人是普通佣兵和幽灵兵以及军用犬，打法可参照头领试炼02。

第二波的敌人是BOSS假面导师，这里介绍一下BOSS的手段：1.近身6连斩，招式可造成防御崩坏，收招硬直不打，不建议进攻；2.足踢后刺剑，发动速度很快，不过BOSS出招之后会有段硬直时间，是攻击的好机会；3.近身挑空后连斩，招式结束后同样会有硬直时间；4.扔红色魔法球困住玩家后使用投技，不可防御，BOSS扔魔法球落空后会有短暂硬直时间；5.近身抓投，因为是投技同样不可防御，BOSS出招前手臂会变红，很容易判断，里风回避即可，招式后没有硬直时间，切不可攻击；6.蓄力冲刺斩，可防御但会损血，BOSS的冲刺斩在高难度下会连续使用两到三次；7.中距离跳向玩家使用挑空投技，不可防御，招式的起始动作很像飞燕，不过速度要慢些，同样有红光提示。

综上所述不难发现，假面导师的投技种类多样，让人防不胜防，因此不建议和BOSS近身搏斗，这里推举用猛禽爪奔跑状态下按YY的招式对付BOSS。具体攻击时机就是与BOSS保持一定距离，等他冲过来时，朝BOSS相反方向奔跑YY，第一下攻击挥空，

第二下会自动回身锁定 BOSS 攻击，并将 BOSS 挑空。因为不能对 BOSS 使用饭纲落，所以挑空后只能按 X 打一下，切不可打多，因为如果处于 BOSS 正下方的话，BOSS 就会有极高的几率使用带有投技性质的攻击。BOSS 的体力下降到一半后有时连续使用第四种攻击方式，可以靠近 BOSS 使用奔跑状态下的 XY 攻击他。

第三波的敌人是魔神凯尔萨斯和巴风特，先利用饭纲落击杀凯尔萨斯积蓄绝技，之后可利用绝技对巴风特进行速杀。这里说明一下，发动绝技杀死两个巴风特后，绝技又会蓄满，如此一来可一直使用绝技直到清场为止。



第四波的敌人是地蜘蛛弓忍和爪忍以及一代经典 BOSS 阿尔玛重鬼卿，下面介绍一下阿尔玛的几种攻击手段：1. 施放多个追踪光弹，光弹会破防且损血，可用连续里风回避；2. 低空飞行冲撞，招式可防御，不过会造成防御崩坏；3. 立于空中操纵石柱攻击，招式破防；4. 空降下踩，一般在第三种攻击方式之后使用；5. 地面近距离二连拳后踢腿，可防御；6. 地面近身投技，往往和第五种攻击方式交替使用，所以不建议和 BOSS 近距离对抗；7. 飞跃至玩家头顶后使用带有红光的投技，这招的先兆很明显，看到红光后里风躲开即可。对付这个 BOSS 的主要思路就是利用飞燕击中处于空中的 BOSS，这样 BOSS 会坠地进入一段时间的气绝状态，此时就是攻击的好机会。可利用 XYXXX 的连续攻击直到将其屈死为止。

DLC 头领试炼 10

敌人种类：地蜘蛛爪忍、地蜘蛛弓忍、光壳虫、巨猿形奇美拉、蛇形奇美拉、幽灵兵、刺客兵、佣兵、地蜘蛛妖忍

推举武器：龙剑

试炼攻略：本试炼由四场杂兵战组成。第一波的敌人是地蜘蛛弓忍和爪忍。第二波的敌人是光壳虫和蛇形奇美拉以及巨猿形奇美拉。第三波的敌人则是幽灵兵和刺客兵以及普通佣兵。最后一波敌人是地蜘蛛爪忍和妖忍。具体打法可参见头领试炼 02 和头领试炼 03。



DLC 头领试炼 11

敌人种类：魔神暗影、魔神梵格尔夫、刺客兵（アサシン兵）、佣兵、重武装兵（シールド）、火箭筒兵、四杀重鬼王 暴风之沃尔夫（四殺重鬼王　嵐のヴォルフ）

推举武器：龙剑

试炼攻略：本试炼由 2 场杂兵战和一场 BOSS 战组成。第一波的敌人是魔神暗影和梵格尔夫，可飞燕秒杀暗影积蓄忍术和绝技用来速杀梵格尔夫。第二波的敌人是刺客兵和普通佣兵以及重武装兵。有刺客兵在场时尽量不要使用挑空技，容易被其投掷的飞刀击落，可风驱踩头造成其硬直后，用飞燕秒杀。第三波的敌人是数个火箭筒兵以及前作经典 BOSS 四杀重鬼王之一的风之沃尔夫。先弓箭射杀全部杂兵后再攻击 BOSS，射箭时注意 BOSS 冲撞，注意走位以游击战为主。对付 BOSS 可利用龙剑 XY 将 BOSS 震退后，落地瞬间按 Y 重斩后立刻 B 接手里剑以取消自身硬直。如果 BOSS 被重斩震退，可继续 XY 追击，如果 BOSS 没有被震退则转攻为守。



下面介绍一下沃尔夫的攻击手段和反击时机：1. 镰刀砸地后旋转攻击，BOSS 砸地后有较长时间硬直，可伺机反击；2. 近身挥拳后镰刀 4 连横斩，招式破防，里风回避后可反击；3. 镰刀 5 连斩后砸地，这种攻击方式的威胁性很大，建议远离 BOSS 等他出完招再靠近；4. 镰刀 3 次砸地攻击，BOSS 出招缓慢，但是前 2 击的过程中是不能被打出硬直的，等 BOSS 出完招方有较长时间硬直供玩家反击；5. 双手抓握式投技，这招的发动速度很慢，里风可轻松回避；6. 镰刀前铲式投技，招式不可防御，出招速度较快，回避后可反击；7. 中距离冲撞，同样不能防御，可向 BOSS 的方向里风回避（切不可向后方里风，BOSS 冲撞带有一定追踪性）；8. 远距离跳跃后重砸地面，这招可看准时机里风回避，BOSS 落地收招后有硬直，是反击的大好时机；9. 双手撑地后冲撞式投技，这招的追踪性极强，里风很难回避，可跳跃躲避（投技不对空）。

DLC 头领试炼 12



敌人种类：地蜘蛛爪忍、地蜘蛛妖忍、地蜘蛛弓忍、LOA 武装兵、幽灵兵、LOA 刺客兵（LOA アサシン兵）、魔神凯尔萨斯、镰刀死神、魔神暗影、四杀重鬼王 火神灾多尼尔斯（四殺重鬼王　炎のゼドニアス）

推举武器：龙剑

试炼攻略：本试炼由三场杂兵战和一场 BOSS 战组成。第一波的敌人是地蜘蛛妖忍和爪忍以及弓忍。这类敌人不建议连锁断骨，他们半残后会疯狂发动自杀式攻击和玩家同归于尽，本作敌人残废之后行动依然敏捷，狙击处于硬直中玩家的本领极为无赖，自爆攻击伤害甚大且无法挣脱，因此推荐以饭纲落逐个击破。第二波的敌人是武装兵和刺客兵以及幽灵兵。武装兵攻击手段较弱，可远离他们后先杀刺客兵和幽灵兵。第三波的敌人是魔神凯尔萨斯和镰刀死神。可利用手里剑造成凯尔萨斯硬直后飞燕瞬杀，积蓄绝技和忍术后再对付镰刀死神。

第四波的敌人是 12 个魔神暗影和前作 BOSS 四杀重鬼王之一的灾多尼尔斯。对付杂兵不建议用饭纲落，挑空过程中很容易被 BOSS 的远程攻击中断，可像对付凯尔萨斯一样利用飞燕瞬杀暗影。对付 BOSS 可利用龙剑奔跑状态下按 XY 造成 BOSS 硬直，落地瞬间用 Y 重创 BOSS。

下面介绍一下 BOSS 的攻击手段和反击时机：1. 近身左手抓投，出招速度较慢，回避后可反击；2. 近身 2 连拳后砸地，如果 2 连拳没打中玩家，一般不会出砸地的动作，此时切不可贸然反击，此招中断没有硬直；3. 踢腿后砸地或者跺脚造成地面喷射火柱，招式破防，回避后可反击；4. 双手交叉施放热浪，这个动作特别说明下，BOSS 双手交叉的动作本身没有攻击判定，需看准热浪席卷过来的时候里风回避，不可跳跃闪避，热浪是对空有效的；5. 连续砸 2 或者 4 个火球，火球可防御，不过依然有伤害，可里风回避前 3 个火球后，利用风驱接飞燕接近 BOSS 反击；6.BOSS 飞跃至半空后使用千斤坠砸向地面，需算准时机里风回避。此招跟前作有所改动，不能接以跳跃躲避，BOSS 的跳砸有对空判定；7.BOSS 的体力下降至 1/2 后会从胸口施放激光式火柱向它的正前方攻击，此招不可防御，可里风至 BOSS 侧面或背面全力攻击。

DLC 头领试炼13

敌人种类：军用犬、重武装兵、刺客兵、光壳虫、魔神凯尔萨斯、镰刀死神、地蜘蛛爪忍、地蜘蛛妖忍、蛇形奇美拉、魔神巴风特

推举武器：猛禽爪

试炼攻略：本试炼由四场杂兵战组成。第一波的敌人是由刺客兵和持盾武装兵以及军用犬组成。优先攻击刺客兵，对付军用犬可利用猛禽爪落地瞬间左摇杆一圈+Y挑空后攻击，这招的起始动作有护体效果，相对安全系数较高，武装兵可留到最后对付。



这里特别说明一下，第一波结束时最好确保绝技蓄满。第二波的敌人是魔神巴风特和光壳虫以及镰刀死神，可利用第一波杂兵战时积攒的绝技全灭巴风特后再弓箭射杀光壳虫，镰刀死神有2个，可分别用绝技和忍术速杀。第三波的敌人是地蜘蛛爪忍和妖忍，可用饭纲落逐个击破，这个战点同样要注意保存绝技。第四波的敌人是蛇形奇美拉和魔神巴风特，可循环发动绝技，直到全灭敌人。

DLC 头领试炼14

敌人种类：LOA武装兵、LOA火箭筒兵、LOA刺客兵、魔神暗影、魔神梵格尔夫、高阶魔神梵格尔夫、魔神凯尔萨斯、魔神巴风特、高阶炼金术师、幽灵兵

推举武器：猛禽爪

试炼攻略：本试炼由四场杂兵战组成。第一波的敌人是刺客兵和武装兵以及火箭筒兵，先用弓箭射杀火箭筒兵后再对付刺客兵和武装兵。第二波的敌人是魔神暗影和梵格尔夫以及高阶梵格尔夫。一开始只有暗影和梵格尔夫两种杂兵，全灭暗影后才出现高阶梵格尔夫，可利用猛禽爪奔跑状态下按YYXY接饭纲落的方式杀死暗影，利用积蓄的绝技和忍术速杀梵格尔夫和高阶梵格尔夫。第三波的敌人是魔神凯尔萨斯和魔神巴风特，可利用飞燕全灭凯尔萨斯后蓄出绝技速杀巴风特。第四波的敌人是高阶炼金术师和幽灵兵，利用手里剑迫使幽灵兵现身，一旦命中并使其硬直则立刻风驱飞燕瞬杀之，最后再对付炼金术师，对付炼金术师的打法可参照头领试炼02。

DLC 头领试炼15

敌人种类：魔神凯尔萨斯、蛇形奇美拉、魔神巴风特、重武装兵、炼金术师、四杀重鬼王 血神伊丽莎白（四殺重鬼王　血のエリザベート）

推举武器：龙剑

试炼攻略：本试炼由两场杂兵战和一场BOSS战组成。第一波的敌人是魔神凯尔萨斯和蛇形奇美拉以及魔神巴风特。这里值得注意的是，一开始只有凯尔萨斯和蛇形奇美拉这两种敌人，并且只要不杀蛇形奇美拉，那么魔神巴风特是不登场的。因此可先清理凯尔萨斯积蓄绝技，之后利用绝技可轻松全灭蛇形奇美拉和巴风特。第二波的敌人是重武装兵和炼金术师。先以飞燕瞬杀重武装兵后再对付炼金术师，炼金术师的打法可参照头领试炼03。

第三波的敌人是魔神凯尔萨斯和前作中十分难缠的BOSS四杀重鬼王之一的伊丽莎白。伊丽莎白相比前作尤其是《Σ2》中，可以说温柔了很多，其闪躲本领不再那么逆天，也没有了无耻的持续刚体，呆在天上时破绽也大了很多，不过由于本作试炼中无名忍者自身武器和招式性能上的匮乏，对付她依然不是那么轻松。可用普通攻击以试探BOSS是否被打中，如果没有打中，则里风回避后等待下次机会，如果打中BOSS了，可按→Y后落地瞬间Y攻击BOSS。

下面介绍一下BOSS的攻击手段和反击时机：1.近身4连爪，招式可造成防御崩坏，BOSS出完招后可反击；2.尾巴3连刺，同样会造成防御崩坏，BOSS出招后没有硬直，不宜反击；3.冲撞，可防御，冲撞结束后待其转身时可反击；4.中距离冲刺足踢，招式会造成防御崩坏，BOSS出招后没有硬直，不建议进攻；5.中距离快



速3连冲撞，招式破防，可看准时机连续里风回避；6.尾巴前刺投技，出招速度较慢，并且BOSS会喊一声，可里风回避之；7.近距离单手投技，出招速度极快，很难及时反应，她一般会在近身侧移后出这招，看到她侧移了最好迅速里风拉开距离；8.近距离3连拳后尾刺攻击，每一招都会破防，回避第4击后可反击；9.飞跃至空中时施放血雨攻击，招式破防，可里风躲避；10.BOSS在空中时施放地面血缚阵，一旦玩家被血阵困住，那么BOSS会瞬移至地面使用残暴的投技。此招杀伤力极为惊悚，不过预兆动作明显，看到BOSS滞空抬手叫喊时就连续里风或跳跃回避即可；11.空中下踩，招式不能防御，因为视角的原因很难躲避，所以BOSS在空中停留时，建议保持距离；12.空中尾巴2连刺，招式破防，可里风躲避。

超忍试炼01

敌人种类：地蜘蛛爪忍、地蜘蛛刀忍、伪隼龙（エピゴノスLV1）、地蜘蛛妖忍、蛇形奇美拉、魔化伪隼龙（エピゴノスLV2）

推举武器：龙剑

试炼攻略：本试炼是由两场杂兵和BOSS混合战组成。第一波的敌人是地蜘蛛刀忍和爪忍以及BOSS伪隼龙。主要思路就是全灭杂兵后利用饭纲落对付伪隼龙。下面介绍一下伪隼龙的几种攻击方式以及反击时机，由于伪隼龙的招式和隼龙是一样的，所以下文直接套用隼龙的出招指令进行讲解。

1.XXY（Y蓄力），招式表现为5刀，第三刀之后的硬直时间很长，是反击的好时机，可在BOSS出完第三刀时里风回避接饭纲落。

2.XXXY（Y蓄力），招式表现为4刀之后接旋转斩，BOSS出完第4刀或者旋转斩之后都有硬直时间，是反击的好机会。

3.XX→XY(Y蓄力)，落地时如果距离玩家较近，那么BOSS会继续攻击，招式表现为4刀之后旋转上升挑空斩，BOSS在出完第3刀后有硬直时间，此时可反击。

4.XYY，其实BOSS是想用饭纲落，如果玩家没被挑空，那么就转化为空中落下斩，BOSS落地后有硬直时间，可反击。

5.飞燕，BOSS的体力下降至三分之一后，远离玩家时会使用飞燕，算准时机里风回避后可接饭纲落对付他。



6.XXXXX，一般在第三种攻击方式之后使用，5刀后有硬直可反击。

第二波的敌人是地蜘蛛妖忍和蛇形奇美拉以及魔化伪隼龙，杂兵的打法可参照头领试炼03，下面介绍一下魔化伪隼龙的攻击方式和反击时机。魔化伪隼龙会随机使用三种武器，分别是龙剑、猛禽爪、蚀月镰。其中龙剑的招式和伪隼龙一致，猛禽爪和蚀月镰的招式出自前作，这里重点讲解后两种武器的招式。

猛禽爪的攻击方式包括下面4种：1.中距离下铲，防御后自己会有较大硬直，无法原地反击BOSS，可在防御中用里风取消，然后接饭纲落；2.中距离突进爪击，这个动作类似隼龙跑动中X，是前作中猛禽爪招牌技狮子王咆哮的起始动作，BOSS出招后有很长的硬直时间，原地防御后可直接攻击BOSS；3.近身三连爪，防御后可直接反击BOSS；4.近身足踢起始的三下重击，招式破防，可里风回避后反击。

蚀月镰的攻击方式有下面五种：

1.镰刀3连斩，其中后两斩破防，里风回避第3斩后可反击；2.镰刀5连斩，这招可防御，威胁性极小；3.镰刀4连斩后跳起下落斩，里风回避即可；4.镰刀前铲式投技，因为是投技所以不能防御，速度较快，必须及时反应闪躲，同时BOSS出招后硬直时间也很长，可反击之；5.镰刀蓄力绝技，招式不可防御，可掌握好时机近距离跳跃至其头顶然后空中丢手里剑延长滞空来回避。

超忍试炼 02

敌人种类：光壳虫、巨猿形奇美拉、蛇形奇美拉、魔神暗影、魔神梵格尔夫、高阶魔神梵格尔夫、神之原型（神プロトタイプ ラブレス）

推举武器：龙剑

试炼攻略：本试炼由两场杂兵战和一场BOSS战组成。第一波敌人是光壳虫和巨猿形奇美拉以及蛇形奇美拉，打法参照头领试炼03。第二波的敌人是暗影和梵格尔夫以及高阶梵格尔夫，对付暗影可使用饭纲落，对付梵格尔夫和高阶梵格尔夫时，可利用龙剑奔跑状态下按XX反复攻击屈死。

第三波敌人是2个BOSS神之原型以及4个蛇形奇美拉和4个巨猿形奇美拉，同屏只会出现一个BOSS和一个杂兵，杂兵打法同样可参照头领试炼03，这里介绍一下BOSS的攻击手段和反击时机。

人形手臂时的攻击方式：1.施放多个光球远程攻击，BOSS出这招时有短暂硬直时间，可里风躲开后以龙剑的XYY或者XY落地一圈Y攻击；2.近距离双手四连击，出招后有较长时间的硬直，回避后可YYY攻击；3.跳起后坠地足踢，该招没有硬直时间，不宜反击；4.中距离足踢，回避后可YYY重创BOSS；5.近距离连续旋转足踢，这招看似动作很多，其实只有最后一下破防，回避后可反击；6.近距离双手抓投，招式不能防御，回避后可反击。



蛇形手臂时的攻击方式：1.蛇首喷射毒液，招式不能防御，可里风近身后反击；2.近身3连足踢，招式可防御，但BOSS无硬直；3.蛇尾地面扫腿，里风后可YYY反击，如果被防御了就不要攻击BOSS；4.近距离抓投，看到蛇首变红时立即逃开，近距离用里风躲避的时机比较苛刻；5.近距离旋转攻击，最后一击破防，收招硬直时间较长，可反击。

巨猿形手臂时的攻击方式：1.跳起后双手砸地造成冲击波，招式后有短时间的硬直，可里风后XYY反击；2.中距离突进后2连拳，可连续两次里风回避后YYY反击；3.近距离3连拳，硬直时间较长，连续里风回避后可反击；4.双手撑地后冲撞，招式可防御，不过会损血，BOSS出这招后的硬直时间极短，不建议反击。5.近距离双手抓投，攻击力极高，回避后可反击。

超忍试炼 03

敌人种类：高阶魔神梵格尔夫、邪忍王幻心（邪忍王ゲンシン）、伪隼龙、魔化伪隼龙

推举武器：龙剑

试炼攻略：本试炼是相对比较简单的一关，敌人密度很低，流程较短，一共由一场杂兵战和三场BOSS战组成。第一波的敌人是4只高阶魔神梵格尔夫，对付它们的打法可参照超忍试炼02。第二波的敌人是前作BOSS邪忍王幻心，对付他的主要思路是挑空后接饭纲落。第三波的敌人是伪隼龙，对付他的方法可参照超忍试炼01。第四波的敌人是伪隼龙和魔化伪隼龙各一个，打法同样可参照超忍试炼01。

这里特别说明一下，因为BOSS不会不出招连续2次中饭纲落，所以一次饭纲落得手后应当试探性的用普通攻击诱使他出招，之后才能继续饭纲落攻击。

下面介绍一下邪忍王幻心的几种攻击手段：

1.足踢后近身5连斩挑空，最后一下不可防御，一旦中招，那么BOSS会使用投技冥府震落，在高难度下基本是秒杀；2.近身足踢破防2连斩接爪子连续突击，最后邪神剑竖砍收尾，这招可连续里风回避，威胁性很小；3.近身3连斩，后2刀破防，BOSS出招后没有破绽，不建议反击；4.后跳回身突进斩，招式可防御，里风回避后可反击；5.蓄力二连斩，该招威胁性较大，招式破防，并有一定几率接挑空投技，BOSS出这招时建议用里风或者跳跃躲避；6.中距离飞燕，招式破防，躲开后等BOSS落地可反击；7.远距离投掷多枚手里剑，招式可防御，没什么威胁性；8.使用忍术暗极重波弹，这招不可防御，攻击力巨大，BOSS离玩家较远或是体力下降一半以后会使用此招，看准时机里风可躲避。



超忍试炼 04

敌人种类：LOA兵、LOA武装兵、幽灵兵、LOA火箭筒兵、LOA刺客兵、高阶炼金术师、假面导师

推举武器：猛禽爪

试炼攻略：本试炼由一场杂兵战和一场BOSS战组成。第一波的敌人是LOA兵、武装兵、幽灵兵、刺客兵以及火箭筒兵，对付这些敌人，全部可以利用风驱踩头后飞燕秒杀。第二波的敌人是高阶炼金术师和假面导师，和超忍试炼02一样，假面导师也是2个，对付炼金术师和假面导师的打法可参照头领试炼03和头领试炼09。

超忍试炼 05



敌人种类：魔化伪隼龙

推举武器：龙剑

试炼攻略：本试炼是纯BOSS战，没有杂兵干扰，共有6个魔化伪隼龙，同屏最多保持3个。从这关开始，建议网上联机二人合作攻关，两名玩家分别位于地图两端。采取将3个BOSS分开，其中一人负责稳住2个BOSS，以半个场地为界绕圈里风保持一定距离即可，另一人利用饭纲落攻击落单的BOSS战术，直至全灭所有魔化伪隼龙。BOSS的攻击手段和反击时机可参照超忍试炼01。

DLC 超忍试炼 06

敌人种类：佣兵、刺客兵、地蜘蛛爪忍、火箭筒佣兵、毒酷重鬼卿、邪忍王幻心、魔神幻心

推举武器：龙剑

试炼攻略：本试炼由一场杂兵战和两场BOSS战组成。第一波的敌人是佣兵和刺客兵以及火箭筒佣兵。第二波一开始的敌人是地蜘蛛爪忍和邪忍王幻心，当幻心体力下降至1/2时，场地内会出魔神幻心，而之前的幻心则会消失。BOSS的攻击方式和反击策略见超忍试炼03。第三波的敌人是毒酷重鬼卿，一共有3个，同屏最多2个，此战可效仿超忍试炼05，将两个BOSS分开后逐个击破了。BOSS的攻击方式和反击策略见超忍试炼06。

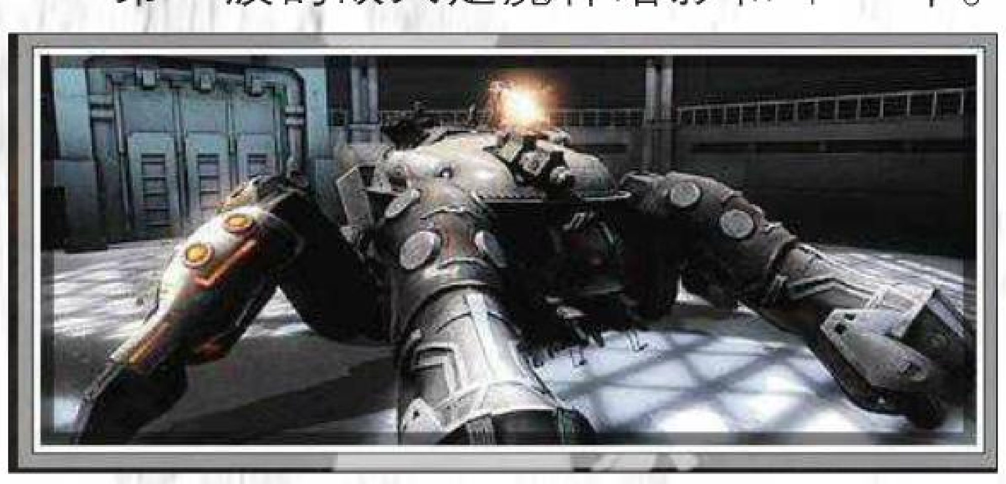
DLC 超忍试炼 07

敌人种类：魔神暗影、魔神梵格尔夫、高阶魔神梵格尔夫、盾牌兵、假面导师、钢蜘蛛、LOA火箭筒兵

推举武器：猛禽爪

试炼攻略：本试炼由一场杂兵战和两场BOSS战组成。

第一波的敌人是魔神暗影和梵格尔夫以及梵格尔夫。对付这类敌人可参照头领试炼01。第二波的敌人是盾牌兵和假面导师，其中假面导师和超忍试炼04一样是2个。对付盾牌兵可以利用连续飞燕秒杀，假面导师的打法可参照头领试炼09。第三波的敌人是数个火箭筒兵和钢蜘蛛，钢蜘蛛也是2个，击破一个后再出一个。此战可先杀火箭筒兵积蓄忍术，忍术可瞬间破坏钢蜘蛛腿上的装甲。比较安全的打法就是一人去吸引BOSS火力，另一人远处射箭破坏BOSS腿部装甲。



DLC 超忍试炼 08

敌人种类:地蜘蛛爪忍、地蜘蛛妖忍、地蜘蛛弓忍、魔神幻心、LOA 兵、幽灵兵、LOA 火箭筒兵、LOA 刺客兵、魔神梵格尔夫、玛尔怖斯重鬼卿

推举武器:猛禽爪

试炼攻略:本试炼由两场杂兵战和两场 BOSS 战组成。第一波的敌人是地蜘蛛爪忍和弓忍以及妖忍。第二波的敌人是 BOSS 魔神幻心,对付他的打法可参照头领试炼 04。第三波的敌人是 LOA 兵和刺客兵以及幽灵兵,虽然敌人不难打,但是有一点要注意,杀掉全部杂兵后确保积蓄满忍术和绝技。第四波的敌人是魔神梵格尔夫以及火箭筒兵和 BOSS 玛尔怖斯重鬼卿,开局利用绝技和忍术速杀杂兵,待杂兵全灭后再对付 BOSS,BOSS 一共有 2 个,杀死一个后再出一个,BOSS 的攻击方式和反击策略见超忍试炼 08。



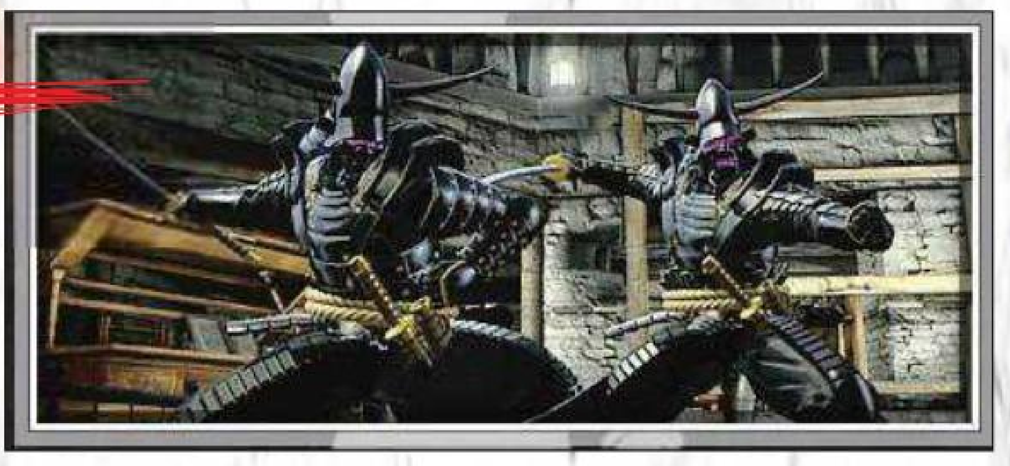
DLC 超忍试炼 09

敌人种类：地蜘蛛爪忍、地蜘蛛妖忍、地蜘蛛弓忍、盾牌兵、炼金术师、佣兵、刺客兵、火箭筒佣兵、阿尔玛重鬼卿

推举武器：猛禽爪

试炼攻略：本试炼由三场杂兵战和一场 BOSS 战组成。第一波的敌人是地蜘蛛爪忍和妖忍以及弓忍，此类敌人不难对付。第二波的敌人是炼金术师和盾牌兵，可连续飞燕秒杀盾牌兵，炼金术师的打法可参照头领试炼 02。第三波的敌人是刺客兵和普通佣兵以及火箭筒兵，此战优先射杀火箭筒兵，之后再对付另外两种杂兵。第四波的敌人是地蜘蛛弓忍以及 BOSS 阿尔玛重鬼卿，BOSS 一共有 2 个，杀死一个后再出一个，BOSS 的攻击方式和反击策略见超忍试炼 09。

DLC 超忍试炼 10



敌人种类:地蜘蛛爪忍、地蜘蛛妖忍、伪隼龙、邪忍王幻心、魔神幻心、毒酷重鬼卿

推举武器:龙剑

试炼攻略:本试炼由一场杂兵战和三场 BOSS 战组成。第一波的敌人是地蜘蛛爪忍和妖忍。第二波的敌人是 2 个伪隼龙,可和同伴一人对付一个,BOSS 的攻击方式和反击策略见超忍试炼 01。第三波的敌人是 2 个邪忍王幻心和 1 个魔神幻心,一开始只有一个幻心,当 BOSS 体力下降至 1/2 时场地内会出现魔神幻心,由于场地较小,所以这里建议一个人打一个人引的方式将 2 个 BOSS 分开。因为魔神幻心的攻击手段凶狠,所以先杀死 2 个幻心后再对付他。幻心和魔神幻心的攻击方式及反击时机见超忍试炼 03 和头领试炼 04。第四波的敌人是 4 个毒酷重鬼卿,一开始只有 1 个 BOSS,当第 1 个 BOSS 体力下降至 1/2 以下后出现第 2 个 BOSS,最后则是同屏出现 2 个 BOSS,这里和第三波一样将 2 个 BOSS 分开后逐个击破,毒酷重鬼卿的攻击手段及反击时机见头领试炼 06。

DLC 超忍试炼 11

敌人种类：重武装兵、火箭筒兵、佣兵、刺客兵、魔神巴风特、镰刀死神、高阶炼金术师、魔神幻心、火神灾多尼尔斯

推举武器：龙剑

试炼攻略：本试炼由两场杂兵战和两场 BOSS 战组成。第一波的敌人有重武装兵、刺客兵、佣兵、火箭筒兵。可飞燕或者饭纲落解决，但一定要蓄出绝技留到第二波时使用。第二波的敌人是魔神巴风特和镰刀死神。利用第一波杂兵战所积蓄的绝技循环全灭全部 14 个巴风特后再对付镰刀死神。第三波的敌人是 BOSS 魔神幻心和数个高阶炼金术师。这里可采取一人单挑 BOSS 另一人杀炼金术师的策略攻关，BOSS 和炼金术师的打法可分别参照头领试炼 04 和头领试炼 03。第四波的敌人是 2 个炎之重鬼王同屏登场，这里两名玩家最好分场一人对付一个，BOSS 的打法可参照头领试炼 12。



DLC 超忍试炼 12

敌人种类：蛇形奇美拉、魔神巴风特、镰刀死神、LOA 武装兵、LOA 刺客兵、高阶炼金术师、暴风之沃尔夫、四杀重鬼王 电击之阿雷克斯（四殺重鬼王　電撃のアレクセイ）、假面导师

推举武器：龙剑

试炼攻略：本试炼由两场杂兵战和两场 BOSS 战组成。第一波的敌人是蛇形奇美拉和魔神巴风特以及镰刀死神。利用龙剑奔跑状态下的 XX 攻击蛇形奇美拉，杀死 3 个就可以蓄满绝技，之后利用绝技清光剩余的蛇形奇美拉和魔神巴风特。对付镰刀死神可和它保持一定距离，等其跳砸或者投掷镰刀时，里风回避后按 YYY 攻击，几个回合即可击杀。第二波的敌人是重武装兵和刺客兵以及高阶炼金术师。前 2 种敌人可飞燕瞬杀，炼金术师的打法可参照头领试炼 03。

第三波是 BOSS 车轮战环节，一共有 3 个 BOSS，分别是 2 个风之重鬼王沃尔夫和 1 个电击重鬼王阿雷克斯。沃尔夫的打法可参照头领试炼 11，雷神阿雷克斯比起前作，回避玩家攻击的能力大幅提高，同时抓投动作伴随刚体，出手变快，并且无喊声等明显预兆，可谓抢尽血神风头，他基本没有必被打出硬直的破绽，这里建议靠防反或者回避其攻击后按 Y 重斩和 BOSS 周旋。BOSS 体力下降至 1/4 左右时会进入暴走状态，此时回避攻击的能力会更高一等，取消意识也大大提高，真正体现出雷电的特色，不断地闪避以及收放自如的取消动作令人无可奈何。不过雷神狂暴化之后，随着闪避意识的提高，其反击意识也随之下降，因此我方进攻的机会也有所增加，例如镰刀可进行连续追击，后文中会做详细介绍。所以对付他要有耐心稳扎稳打，切不可操之过急盲目出招。第四波的敌人是风之重鬼王沃尔夫和假面导师同屏出场。这里可一名玩家以半个场地为界引假面导师转圈，另一名玩家攻击沃尔夫，最后再合力弓箭射杀假面导师。



这里介绍一下电击重鬼王阿雷克斯的攻击手段和反击时机：1. 中距离施放多发追踪电球，电球会破防，建议里风或者跳跃躲避；2. 中距离突进后 5 连拳，可一直防御直到 BOSS 出第 5 拳时按 Y 反击；3. 近身 3 连拳后推掌或者抓投，可于防御第 3 拳时按 Y 反击；4. 跳跃后砸地放电攻击，可顺着 BOSS 攻击的方向里风回避，之后可攻击；5. 近身抓投，BOSS 出手极快，需保持警惕，看见他抬左手就里风躲避；6. 飞跃至空中后俯冲抓投，看准时机里风可回避；7. 飞跃至空中后冲撞，这种攻击方式虽然可以防御，但是因为和第 6 种攻击方式很相似，所以建议还是里风回避较为稳妥；8. 滞空后双手放电攻击，看准 BOSS 的出招时机连续两次里风回避；9. 滞空时引发地面震电，这招威胁不大，连续里风即可回避；10.BOSS 高速旋转形成旋风后冲撞，可防御后反击他。

DLC 超忍试炼 13

敌人种类：地蜘蛛爪忍、地蜘蛛妖忍、地蜘蛛弓忍、魔神巴风特、镰刀死神、魔神凯尔萨斯、暴风之沃尔夫、电击之阿雷克斯、血神伊丽莎白

推举武器：龙剑

试炼攻略：本试炼由一场杂兵战和三场 BOSS 战组成，流程较为持久且 BOSS 战时伴随有高等杂鱼干扰，加上场景狭窄，致使此试炼相当棘手。第一波的敌人是地蜘蛛爪忍和妖忍以及弓忍，虽然强度不是很高，但考虑到后面有 3 场 BOSS 恶战，所以还是要以稳妥为先，留存体力为重，此战结束前务必积蓄好绝技为第二波 BOSS 战做准备。第二波的敌人是风之重鬼王沃尔夫和 8 个魔神巴风特。这里最好分工，一名玩家单挑 BOSS，另一名玩家利用绝技消灭巴风特，尽量避免相互间的干扰。BOSS 的攻击手段和反击时机详见头领试炼 11。

第三波的敌人是魔神凯尔萨斯和血之重鬼王伊丽莎白。清理杂兵时要慎用饭纲落，因为挑空的过程中很容易被伊丽莎白的冲撞中断，这里建议利用手里剑造成凯尔萨斯硬直后以飞燕瞬杀。BOSS 的攻击手段和反击时机详见头领试炼 15。

第四波的敌人是 3 个镰刀死神和 2 个电击重鬼王阿雷克斯。同屏只会出现一个 BOSS 和一个杂兵，杀一个补一个。因为镰刀死神空中形态时的攻击手段较弱，所以这里建议两名玩家分别站在地图两侧，将混战的干扰度降到最低，其中一名玩家单挑 BOSS，另一名玩家先和空中形态的镰刀死神周旋，暂不出手，直到杀死 2 个 BOSS 后再攻击镰刀死神，阿雷克斯和镰刀死神的打法可参照超忍试炼 12。



DLC 超忍试炼 14

敌人种类：地蜘蛛爪忍、地蜘蛛弓忍、邪忍王幻心、钢蜘蛛、火箭筒兵、火神灾多尼尔斯、血神伊丽莎白

推举武器：龙剑

试炼攻略：本试炼由 3 场 BOSS 战组成。第一波的敌人是地蜘蛛爪忍和弓忍以及 BOSS 邪忍王幻心。BOSS 的打法可参照超忍试炼 03。第二波的敌人是数个火箭筒兵和 2 个钢蜘蛛。这里建议一名玩家绕着钢蜘蛛里风，另一名玩家站在远处用弓箭破坏钢蜘蛛腿上的装甲，破甲后立刻以普通攻击斩断。第三波的敌人是灾多尼尔斯和伊丽莎白同屏出场，这里需要留意的是每种 BOSS 各有 2 个，杀死一个后会再补充一个，BOSS 的打法可分别参照头领试炼 12 和头领试炼 15。



DLC 超忍试炼 15

敌人种类：魔神巴风特、镰刀死神、魔神凯尔萨斯、魔神梵格尔夫、高阶魔神梵格尔夫、魔神幻心、暴风之沃尔夫、电击之阿雷克斯、血神伊丽莎白、火神灾多尼尔斯

推举武器：蚀月镰 & 龙剑

试炼攻略：本试炼由一场杂兵战和 4 场 BOSS 战组成，此试炼流程之长，敌人强度之高，数量之巨，组合之凶险，视野之恶劣都致使其难度直逼极忍等级，令世界众多顶尖开荒玩家亦为其困扰。玩家除了必须具备熟练的技巧与稳健的操作之外，还需以恒心和毅力挑战难关。这里建议一名玩家使用蚀月镰，另一名玩家使用龙剑。在此假设以游戏开始玩家所面对的方向为北方。

第一波的敌人由魔神凯尔萨斯和魔神巴风特以及镰刀死神组成。一开始只有凯尔萨斯和镰刀死神，先利用凯尔萨斯积蓄绝技和忍术，杀死一个镰刀死神后魔神巴风特出现。这时使用龙剑的玩家利用绝技击杀巴风特，另一名玩家攻击镰刀死神。蚀月镰对付镰刀死神的方法是中距离等其跳砸或者投掷镰刀时，里风回避后按 XYXX 攻击。第二波的敌人是 BOSS 风之重鬼王沃尔夫和魔神梵格尔夫以及高阶梵格尔夫。使用蚀月镰的玩家可将 BOSS 引到南方边界后再攻击，另一名玩家在北方清理杂兵。蚀月镰对付沃尔夫的方法为回避 BOSS 攻击后按 XYXXXY。由于镰刀的杀伤力较为强劲，几个回合便可将其击破，BOSS 的攻击手段可参照头领试炼 11。第三波的敌人是血之重鬼王伊丽莎白，这里可采取一人吸引 BOSS 注意力后另一人偷袭的方式攻击 BOSS，考虑到后续仍有长时间的恶战，此战仍然当以稳妥为先。第四波的敌人是魔神幻心以及伊丽莎白，他们分别位于场地东西两侧。两名玩家可站东西两侧分别和 BOSS 周旋，杀死魔神幻心后再合力击破伊丽莎白。魔神幻心的攻击方式和反击时机详见头领试炼 04。



第五波的敌人是 2 个电击重鬼王阿雷克斯和 2 个炎之重鬼王灾多尼尔斯以及 8 个魔神巴风特（每种 BOSS 同屏只有 1 个，杀死后再补充，杂兵是同屏 2 个，杀死后再补充）。此战也是超忍试炼 15 的最大难关所在，下面详细介绍一下这一战点的打法。此战开始时阿雷克斯和魔神巴风特位于场地中央，此时使用龙剑的玩家可引 BOSS 和杂兵在西方绕圈里风，使用镰刀的玩家可站在东南角等灾多尼尔斯出场。蚀月镰对付灾多尼尔斯的方法为回避其攻击后按 XYXXXY。杀死一个后立即前往地图西北角等第 2 个灾多尼尔斯出场，此时负责引阿雷克斯和巴风特的玩家就前往东南方。杀死 2 个灾多尼尔斯后，使用蚀月镰的玩家可站在远处用弓箭射杀巴风特，待杂兵全灭后再攻击阿雷克斯。阿雷克斯的攻击手段和打法见超忍试炼 13。注意，本试炼从第三波开始，checkpoint 点是不回血的，也就是说玩家必须一鼓作气，战到最后。好在超忍试炼有一次续关的机会，从第三波战点开始，忍术蓄满后不要轻易使用，阵亡后从最后一个 checkpoint 点续关时可根据忍术槽的积蓄程度回复些许体力，这一细节在高难度的挑战中尤为重要。

极忍试炼 01

敌人种类：地蜘蛛爪忍、地蜘蛛妖忍、地蜘蛛弓忍、邪忍王幻心、魔神幻心

推举武器：龙剑

试炼攻略：本本试炼一共有三场战斗，难点在于杂鱼战之后的 BOSS 车轮战，由前作的老朋友幻心组成的 7 连消耗战，虽然敌方伤害比起《忍龙∑2》要稍逊一筹，但由于血槽显示的取消，自身招式战术的贫乏，以及场景的昏暗狭小，加上持久的消耗战令极 1 极具挑战性。

第一波的敌人是地蜘蛛爪忍和弓忍以及妖忍。第二波的敌人是地蜘蛛爪忍和弓忍以及邪忍王幻心。在介绍打法前首先熟悉一下地形，假设游戏开始后玩家面对的方向是北方，仔细观察不难发现南方地面有一块凸起。第二场战斗开始后，BOSS 的初始位置靠近北方结界，其中一个玩家可靠近北方稳住 BOSS，以半个场地为界绕圈里风。切不可离 BOSS 太远，离远时 BOSS 会使用忍术暗极重波弹。此时另一玩家开始清杂兵，待杂兵全灭后再攻击 BOSS，BOSS 的攻击手段和反击时机见超忍试炼 03。

第三场开始进入 BOSS 车轮战环节，一共有 7 个 BOSS，分别是 5 个幻心和 2 个魔神幻心。开局时幻心按 2 个一组同屏出场，杀死一个后再补充一个。当只剩下最后一个幻心时，最后 2 个魔神幻心将会一起出场，导致同屏 3 个 BOSS 的局面。前 2 个幻心的出现地点分别位于靠近北方结界的东西两侧。2 名玩家也可分站东西两侧采取一人对付一个 BOSS 的战术。第 3 和第 4 个幻心的出现地点分别位于靠近南方结界的



东西两侧。第5个幻心的出现地点在南方结界附近，2个魔神幻心的出现地点在场地东西两侧。这里有必要说明一点，因为考虑到只剩1个幻心时2个魔神幻心会一起出场，所以其中一名玩家可将幻心打至濒死后停止攻击，待另一玩家全灭剩余的幻心后再杀。这样一来就造成魔神幻心出场后普通幻心已经全灭的局面，接下来可采取一人以半个场地为界绕圈里风稳住一个BOSS，另一人攻击的方式，稳扎稳打逐个击破魔神幻心。因为BOSS数量较多，流程持久，所以此战应以稳字当先，切不可贪刀图快，BOSS没出硬直时万不可贸然进攻。幻心和魔神幻心的攻击手段以及反击时机详见超忍试炼03和头领试炼04。

极忍试炼02

敌人种类：LOA兵、LOA武装兵、幽灵兵、LOA火箭筒兵、LOA刺客兵、高阶炼金术师、假面导师

推举武器：猛禽爪

试炼攻略：本试炼由三场杂兵战和一场BOSS战组成，敌人密度极高，并且场地依然缺德，相比极1更为狭小，极其考验玩家清杂兵与闪避的基本功和操作熟练度。

第一波的敌人是LOA兵、武装兵、刺客兵。极忍难度下，在敌人惊悚的伤害与高频率的投技面前，任何花哨的招式都形同虚设，因此最简出招，逐个击破方为上策。高难度下敌人的特点就是疯狂地使用投技，切不可在周遭有多个杂兵包围的情况下使用饭纲落。敌人在高难度下防御意识很强，一旦挑空失败，落地后很容易被敌人抓投。其中刺客兵的投技伤害是所有杂兵中最高的，一次投技就可以扣除玩家90%的体力，同时造成的永久损伤对之后的战斗也极为不利，所以必须慎之再慎，即便饭纲落的前置招式挑空成功了，刺客兵投掷的飞刀也有极高几率将玩家击落，一旦落地又会出现被复数敌人围殴抓投的局面。这里建议风驱踩头造成敌人硬直，然后利用飞燕秒杀之，贯彻游击战术保持走位，优先解决刺客兵和武装兵，普通LOA兵攻击手段较弱，可以最后再杀。

第二波的敌人是幽灵兵和高阶炼金术师，可使用手里剑逼幽灵兵现身，之后飞燕秒杀。如果遇到炼金术师手撑地面吸取能量的情况，也可以利用猛禽爪奔跑状态下的YYXY秒杀。忍术槽积蓄满了就瞄准幽灵兵施放暗极重波弹，幽灵兵是极2惟一用忍术可以直接秒杀的杂兵，利用他们恢复些体力很有必要。待全灭幽灵兵后，可采取一人引诱炼金术师攻击，另一人飞燕偷袭的方法，快速秒杀他们。

第三波的敌人是火箭筒兵、刺客兵、武装兵。这一波的敌人组合比前两波要简单些，可能是为接下来的BOSS战做些铺垫，让玩家喘口气，不过切忌松懈，因为这只是暴风雨前的片刻平静，定要稳扎稳打，留足体力，否则前功尽弃。这些敌人的打法可参照第一波，值得一提的是，杂兵全灭时尽量确保积蓄好绝技留待之后BOSS战发动以求速杀炼金术师，一定程度上缓解最终战的压力。

第四波的敌人是12个高阶炼金术师和2个假面导师。开局10秒内BOSS是不出场的，场地内只有炼金术师。炼金术师同屏最多出现3个，杀死后再补充，总数是12个。利用开局这段时间能多杀几个炼金术师就多杀几个。如果利用第三波杂兵战积蓄的绝技可轻松秒杀开局后的3个炼金术师，能够减轻不少负担。之后采用一人引诱另一人飞燕偷袭的战术攻击他们直到BOSS登场。



极2的2个假面导师是同时出场的，因为场地狭小，所以建议一名玩家引2个BOSS以半个场地为界绕圈里风，另一名玩家在远处逐个击杀炼金术师，炼金术师的打法可参照头领试炼02，待杂兵全灭后再打BOSS。因为场地较小，所以不建议两名玩家同时攻击BOSS，以免造成场面混乱。其中一名玩家继续引一个BOSS绕圈，另一人去单挑BOSS。对付BOSS的方法可参照头领试炼09，杀死一个BOSS后再杀另一个。如果意图稳妥过关，这里推举射箭磨死第2个BOSS，两名玩家分别站在场地两侧对BOSS射箭，几分钟后可解决战斗。这里需要注意的是小心BOSS扔红色魔法球的投技，听到BOSS的笑声后就侧向里风闪避。

极忍试炼03

敌人种类：伪隼龙、魔化伪隼龙

推举武器：龙剑

试炼攻略：本试炼是相对简单的一关，可能是经过极1的BOSS车轮战和极2的杂兵百人斩之后给玩家放松放松吧。这一关没有杂兵，敌人全部是伪隼龙和魔化伪隼龙，总计10个BOSS。第一波的敌人是1个伪隼龙。第二波的敌人是2个伪隼龙。第三波的敌人是1个伪隼龙和1个魔化伪隼龙。第四波的敌人是2个伪隼龙。第五波则是3个魔化伪隼龙压阵。3个魔化伪隼龙成倒三角阵势登场，一名玩家负责稳住其中2个BOSS绕圈里风，另一名玩家对付落单的BOSS，逐个击破后完成试炼。



这里特别说明一下：第4波战斗结束后会立即进入第五波战斗，中间没有等待时间，所以需要提前站位。负责引的玩家站在有亮光的那一侧，另一名玩家站在对面。如果遇到魔化伪隼龙使用绝技或者忍术，可利用登墙斩的无敌时间来躲避。BOSS的攻击手段和反击时机可参照超忍试炼01。

DLC 极忍试炼04

敌人种类：魔神凯尔萨斯、魔神巴风特、镰刀死神、火箭筒佣兵、假面导师、毒酷重鬼卿、阿尔玛重鬼卿、玛尔斯斯重鬼卿

推举武器：猛禽爪＆蚀月镰

试炼攻略：本试炼由一场杂兵战和四场BOSS战组成。BOSS总数有11个，其中除了2个假面导师外，其余全部是一代中的经典BOSS三大重鬼卿。在介绍打法前首先有必要熟悉下地形，假设游戏开始后玩家正面所面对的方向为时钟12点所在方位。

第一波的敌人是魔神凯尔萨斯和魔神巴风特以及镰刀死神。其中镰刀死神一共有4个，同屏最多共有2个，出现位置为时钟4点和8点所在方位。魔神巴风特一共有6个，同屏保持2个，出现位置在时钟12点的方位。这里建议使用猛禽爪的玩家在时钟12点的方位吸引巴风特注意力，利用飞燕秒杀凯尔萨斯。使用蚀月镰的玩家则在时钟6点的方位击杀凯尔萨斯，这里不要对凯尔萨斯使用OT，招式无敌时间结束后的硬直很大，容易被镰刀死神放出的激光击中。全灭凯尔萨斯后，使用猛禽爪的玩家可利用绝技速杀巴风特，最后对付镰刀死神。蚀月镰对付镰刀死神的方法详见超忍试炼15，猛禽爪对付镰刀死神的时机和蚀月镰相同，招式推荐奔跑状态下按YYY以及落地蓄力Y。

第二波的敌人是2个假面导师和数个火箭筒佣兵。假面导师的出现地点分别位于时钟2点和10点的方位。这里建议一名玩家引2个BOSS转圈奔跑，另一名玩家站在远处用弓箭射杀火箭筒兵。全灭杂兵后采取“一攻一引”的策略逐个击败假面导师，BOSS的打法详见头领试炼09。

第三波的敌人是4个毒酷重鬼卿，同屏只会出现2个，杀死后再补充。前2个BOSS的出现位置和假面导师是一样的，分别位于时钟2点和10点的方位，而第3和第4个BOSS的出现位置分别位于时钟4点和8点的方位。这里使用猛禽爪的玩家可使用左摇杆旋转一周按Y攻击BOSS，积蓄忍术留待第四波时使用，另一名玩家用蚀月镰的XYY攻击BOSS。因为猛禽爪的左摇杆旋转一周按Y攻击力较弱，杀



死一个BOSS的时间足够另一名玩家收拾其余3个BOSS了。毒酷重鬼卿的攻击手段和反击时机详见头领试炼06。

第四波的敌人是1个阿尔玛重鬼卿和2个毒酷重鬼卿，BOSS同屏只会出现2个，杀死一个后再补充。阿尔玛重鬼卿的出现位置在12点的方位，第一个毒酷重鬼卿的位置在10点的方位。在第二波战斗结束时，使用猛禽爪的玩家可施放忍术攻击12点所在的方位，目的就是在阿尔玛重鬼卿一现身就击中她，BOSS被忍术击中后会进入气绝状态，使用猛禽爪的玩家可反复以XYXXX将其屈死。使用蚀月镰的玩家负责击破第一个毒酷重鬼卿，第2个毒酷重鬼卿则交由使用猛禽爪的玩家解决，此战术的目的是为了积蓄忍术留待第五波战点使用。

第五波的敌人是阿尔玛重鬼卿和玛尔怖斯重鬼卿同时登场，分别位于6点和7点的方向。和第四波战点一样，使用猛禽爪的玩家可用忍术将阿尔玛重鬼卿打气绝之后迅速将其屈死，使用蚀月镰的玩家则和玛尔怖斯重鬼卿周旋。玛尔怖斯重鬼卿坠地进入气绝状态后，使用蚀月镰的玩家可按XYXXX后空中施放手里剑延长滞空时间，再按Y重击BOSS，5个回合便可结束战斗。玛尔怖斯重鬼卿的攻击手段和反击时机见头领试炼08。

DLC 极忍试炼05

敌人种类：伪隼龙、魔化伪隼龙、暴风之沃尔夫、邪忍王幻心、魔神幻心、火神灾多尼尔斯、血神伊丽莎白、电击之阿雷克斯、镰刀死神

推举武器：蚀月镰

试炼攻略：本试炼在本作所有忍者试炼中难度最高，除了3个镰刀死神外，BOSS总数达到了破天荒的16个，场场恶战，间不容发，强度堪称系列之最。不过极5的BOSS虽然多，但相同的BOSS每次只出场1个，击退后再补充，不会同时出现2个一样的BOSS。介绍打法之前首先来熟悉一下场地，极忍试炼05的场地由2部分组成，分别是具有原型穹顶的僧院礼拜堂和后方两侧有结界的正方形区域。

第一波的敌人是3个伪隼龙和2个魔化伪隼龙，同屏只有2个BOSS，杀死后再补充。这里建议与BOSS保持一定距离，待其出现慢走靠近玩家的状态时，可用蚀月镰里风过程中按Y将其挑空后空中XXX攻击，落地后BOSS会出现蹲在地面的硬直状态，反复攻击即可无伤屈死。伪隼龙大概24连击可击杀，魔化伪隼龙体力高些，大概能承受36连击。

第二波的敌人是1个邪忍王幻心和2个风之重鬼王沃尔夫。沃尔夫的出现地点位于礼拜堂的正中心，幻心则出现在后方的正方形区域内。镰刀对付沃尔夫的方法是将其逼至版边后按XYXXX攻击，幻心则是使用XYXXXY接饭纲落对付。沃尔夫和幻心的攻击手段和反击时机详见头领试炼11和超忍试炼03。注意，第二波战点的幻心可以选择不打，待杀死2个沃尔夫后幻心就会消失。对付幻心没有十足把握的玩家可以和BOSS周旋直到另一名玩家击败风神沃尔夫。

第三波的敌人为1个魔神幻心和2个炎之重鬼王灾多尼尔斯。其中魔神幻心的出现位置和第二波战点中的普通幻心一致。2个灾多尼尔斯的出现地点则分别位于礼拜堂的左右两侧。蚀月镰对付魔神幻心可使用左摇杆旋转一周按Y，BOSS如果出硬直了可追加一下攻击，如果没出硬直则转攻为守。对付灾多尼尔斯则和超忍试炼15一样用蚀月镰的XYXXXY攻击。魔神幻心和灾多尼尔斯的攻击手段和反击时机详见头领试炼04和头领试炼12。

第四波的敌人为1个电击重鬼王阿雷克斯和2个血之重鬼王伊丽莎白以及3个镰刀死神。这3种敌人每次只出现一个，杀死后再补充，并且出现位置全部在礼拜堂内。最先出场的是阿雷克斯，其中一名玩家可将其引至后方正方形区域内再攻击，另一名玩家则站在礼拜堂内稳住伊丽莎白和镰刀死神。对付阿雷克斯可用蚀月镰的XYXXX，此招可以有效回避BOSS的投技，是比较安全的进攻手段，当BOSS体力下降至1/4左右后可连续使用左摇杆旋转一圈按Y攻击迅速将其击破。击败阿雷克斯后，负责引伊丽莎白的玩家可将BOSS引至正方形区域内，之前攻击阿雷克斯的玩家则进入礼拜堂逐个击杀镰刀死神。当只剩下伊丽莎白时，二人开始协力击败BOSS，具体方法是BOSS锁定其中一人时，另一人靠近BOSS用蚀月镰的左摇杆旋转一圈按Y偷袭BOSS，切忌贪刀图快，应以稳字当先。

第五波的敌人则是电击重鬼王阿雷克斯和血之重鬼王伊丽莎白同时出场，分别位于礼拜堂和后方正方形区域内。这里还是推荐采用“一攻一引”的战术，先杀阿雷克斯，最后合力击破伊丽莎白，至此，忍龙史上最凶险的BOSS RUSH终告结束。此战BOSS的攻击手段和反击时机详见头领试炼15和超忍试炼13。



升级 & 收集要素

在乱世群影中，除了玩家会升级外，武器也同样有升级的设定，此外每当达成特定的条件后还能解锁对应的装备道具来丰富忍者的装扮。下面便将这些升级、收集要素以表格的形式列出以方便读者查阅。

玩家等级相关

等级	累计カルマ（经验值）	获得道具 / 技能
1	–	黑色装束、弓箭上限 +2、手里剑上限 +4、钵金・下忍、防具・下忍
2	5000	茶色装束
3	15000	钵金・中忍、防具・中忍
4	30000	技能・暗杀
5	50000	灰色装束
6	75000	钵金・上忍、防具・上忍
7	105000	技能・忍术 Lv.1
8	140000	弓箭上限 +4
9	180000	手里剑上限 +8
10	225000	白色装束
11	325000	技能・鼯鼠飞扑
12	435000	弓箭上限 +6
13	555000	手里剑上限 +12
14	685000	–
15	825000	黄色装束
16	975000	技能・忍术 Lv.2
17	1135000	弓箭上限 +8
18	1305000	手里剑上限 +16
19	1485000	–
20	1675000	朱红装束
21	1875000	技能・忍术 Lv.3
22	2085000	弓箭上限 +10
23	2305000	手里剑上限 +20
24	2535000	–
25	2775000	赤色装束
26	3025000	技能・切腹
27	3285000	–
28	3555000	–
29	3835000	–
30	4125000	黄绿装束
31	4425000	–
32	4735000	–
33	5055000	–
34	5385000	–
35	5725000	绿色装束
36	6075000	–
37	6435000	–
38	6805000	–
39	7185000	–
40	7575000	天蓝装束
41	7975000	–
42	8385000	–
43	8805000	–
44	9235000	–
45	9675000	暗蓝装束
46	10125000	–
47	10585000	–
48	11055000	–
49	11535000	–
50	12025000	紫色装束

注：50级并不是等级上限，只是入手最后一件道具的对应等级。

TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE RESEARCH XBOY

武器等级相关		
等级	累计カルマ（经验值）	获得技能
1	–	技能 Lv.1
2	20000	飞燕
3	60000	技能 Lv.2
4	120000	绝技 Lv.1
5	200000	饭纲落
6	360000	技能 Lv.3
7	685000	绝技 Lv.2
8	1485000	技能 Lv.4
9	2535000	绝技 Lv.3
10	4000000	龙剑

注 :武器等级上限为 10 级，龙剑技能指的是武器的性能和龙剑一致。

道具相关		
种类	名称	入手条件
装束	黑色装束	初期持有
	茶色装束	玩家等级达 Lv2
	灰色装束	玩家等级达 Lv5
	白色装束	玩家等级达 Lv10
	黄色装束	玩家等级达 Lv15
	朱红装束	玩家等级达 Lv20
	赤色装束	玩家等级达 Lv25
	黄绿装束	玩家等级达 Lv30
	绿色装束	玩家等级达 Lv35
	天蓝装束	玩家等级达 Lv40
	暗蓝装束	玩家等级达 Lv45
	紫色装束	玩家等级达 Lv50
弓箭	弓箭上限 +2	玩家等级达 Lv8、12、17、22 时
手里剑	手里剑上限 +4	玩家等级达 Lv9、13、18、23 时
钵金	下忍	初期持有
	中忍	玩家等级达 Lv3 时
	上忍	玩家等级达 Lv6 时
	三线	完成 5 个下忍的试炼
	纹章	完成 10 个下忍的试炼
	深红	完成 1 个上忍的试炼
	黑翼	完成 5 个上忍的试炼
	手里剑	完成 10 个上忍的试炼
	修验	完成 1 个头领的试炼
	般若	完成 5 个头领的试炼
	ひょっとこ	完成 1 个超忍的试炼
	おかめ	完成 2 个超忍的试炼
	孙次郎	完成 3 个超忍的试炼
	天狗	完成 4 个超忍的试炼
	仁王	完成 5 个超忍的试炼
	地蜘蛛	完成 1 个极忍的试炼
	假面导师	完成 2 个极忍的试炼
	邪忍王	完成 3 个极忍的试炼
	朱涂	在忍众战场取得两场组队战的胜利
	白狐	在忍众战场的组队战中背叛两次
	翁	在忍众战场中杀掉头领两次
	风来坊	在忍众战场的皇位争夺战中取得两次第一
防具	下忍	初期持有
	中忍	玩家等级达 Lv3 时
	上忍	玩家等级达 Lv6 时
	地蜘蛛	完成 1 个极忍的试炼
	假面导师	完成 2 个极忍的试炼
	邪忍王	完成 3 个极忍的试炼
	朱涂	在忍众战场取得一场组队战的胜利
	包带	在忍众战场的组队战中背叛一次
	翁	在忍众战场中杀掉头领一次
	风来坊	在忍众战场的皇位争夺战中取得一次第一





汉字入手途径

在更改忍者外观的界面中，最后一栏为切换背后显示的汉字，汉字的种类共有 2136 种，取得汉字的途径有以下几种：1. 初次游玩该模式时随机取得 10 个汉字；2. 完成挑战模式里的任意挑战；3. 完成“忍众战场”模式里的战斗；4. 在忍众战场的战斗中以暗杀杀死敌人，如此一来能取得对方装备中的汉字。注意第 2 和 3 点并不会 100% 取得汉字。

全成就列表

名称	点数	说明
鼯鼠飞扑	10 点	使用鼯鼠飞扑
滑行大师	10 点	使用里风
苦无攀爬	10 点	使用苦无攀爬
飞檐走壁	10 点	使用壁走
飞鸟翻转	10 点	使用连续飞鸟返
绳索横行	10 点	攀绳移动
风雷震落	10 点	使用饭纲落
灭杀	10 点	使用绝技
断骨	10 点	使用 100 次断骨
并肩作战	10 点	游玩过一次合作模式
新手	10 点	游玩过一次对战模式
团结一致	10 点	取得 10 场组队战的胜利
一骑当千	10 点	生存战取得第一名
疑神疑鬼	10 点	网战中完成一次背叛（特定条件下左摇杆下方向 +Y）
龟闪大师	10 点	网战中完成一次暗杀
虽死犹荣	10 点	网战中切腹自杀一次（25 级以上濒死时按 B 键）
雪怪	10 点	在雪原场景游玩 10 次
守村之人	10 点	在村庄场景游玩 10 次
监视员	10 点	在观测塔场景游玩 10 次
千变万化	10 点	获得 10 个装备
活字典	50 点	获得 100 个汉字
火炎龙	10 点	使用一次忍术
斩铁	10 点	剧情获得
杀戮之凶手	10 点	剧情获得
中途跳车	10 点	剧情获得
击坠	10 点	剧情获得
穿越火海	15 点	剧情获得
太古之沉眠	15 点	剧情获得
虚幻	15 点	剧情获得
大逃亡	15 点	剧情获得
青欲出于蓝	15 点	剧情获得
忍之业障	15 点	剧情获得
暗之分身	15 点	剧情获得
等待之人	15 点	剧情获得
猛龙过海	15 点	剧情获得
女神诞生	15 点	剧情获得
手足	15 点	剧情获得
赎罪	15 点	剧情获得
英雄	50 点	开启英雄模式通关
忍者	50 点	普通难度通关
上忍	60 点	困难难度通关
超忍	100 点	超忍难度通关
登龙门	10 点	完成 10 个下忍试炼
大舞台	10 点	完成 10 个中忍试炼
威信	10 点	完成 5 个头领试炼
君临	50 点	完成 5 个超忍试炼
极忍	100 点	完成 3 个极忍试炼
隼流刀法大师	15 点	把一把刀升级到 10 级
隼流秘笈	15 点	网战升到 50 级
孤高之忍者	50 点	单人完成 10 个试炼
嗜血利爪	15 点	追加成就，在线对战模式中用猛禽爪杀 100 人
勇士	45 点	追加成就，完成第一弹 DLC 中的所有试炼
蚀月收割者	15 点	追加成就，在线对战模式中用蚀月镰杀 100 人
圣贤	45 点	追加成就，完成第二弹 DLC 中的所有试炼
传说之忍	120 点	追加成就，以极忍难度完成故事模式并完成极忍试炼 4 和 5

寂静岭 暴雨	Konami	动作冒险
X360 Silent Hill Downpour		美版
2012年3月13日	1人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

抛开失败的战斗不算，本作素质虽然没有达到重振系列雄风的目的，作为一款动作冒险游戏来说还算基本合格。只是对于一款挂着《寂静岭》之名的游戏，我们总是有着太多的期待和要求。本作其实不乏精巧的解谜，但是一大部分在支线任务里，如果没有相关提示的话很难体验到，本作全成就难度比较低，还有良性 BUG 可以利用，成就饭不可错过。



攻关心得

按键	作用
左摇杆	移动/按左摇杆为切换手电开关及手电种类
右摇杆	控制视角/按右摇杆为聚焦
A	调查
X	肉搏攻击
Y	防御
B	丢弃武器/手中没有装备武器的时候为手持手电
LB	后视
RB	奔跑
LT	（持有武器时）瞄准
RT	投掷/射击
方向键上	调用道具
方向键右	急救
方向键左	切换武器
START	开启主菜单
BACK	开启墨菲的记事本

攻关心得

游戏基本系统很简单，这里为大家介绍一些心得。游戏中有两套难度设置，解谜难度和战斗难度分开，有对应的成就，无论如何，建议上来先打一遍比较低的难度为好，因为谜题方面很多谜题（比如密码类和排序类）是不会随难度改变的，也就是说可以“背版”。

战斗心得

本作战斗相当别扭，让人产生一种“能不能不打就通关”的想法。你的速度比敌人的速度要慢，而且攻击动作的硬直大得吓死人，而如果不熟悉流程的话，本作的战斗时间还很多。所以战斗绝对是本作的一大难点。

首先说说武器，武器分为两种，一种是肉搏武器，一种是枪械，每次只能携带两件武器，种类不限，武器用法顾名思义，不过要注意的是枪械也可以用来肉搏，而且攻击力不低，但是枪械在进行肉搏的时候也会坏，由于肉搏武器满大街都是，枪械很少，所以尽量不要用枪械进行肉搏。本作在很多地方会强制将身上的武器清零，所以保存武器的意义不大。

肉搏武器的材质和特性决定了它们的作用，本作中的武器并不是“一寸长，一寸强”，武器的攻击速度和收招硬直更重要一些，而且很多地方的地形很狭窄，长武器反而会很麻烦（长武器打到墙上会导致硬直……真不知道这游戏为什么要在这种地方这么讲究）。但是过短的武器以及那些看起来就很弱的武器（比如椅子什么的）基本上又存在攻击力不足等等问题，防御性能也不够稳定，所以中等长度的武器，比如消防斧、扳手、榔头等等武器用起来是最顺手的。

武器还可以用来防御，防御可以取消攻击硬直，这个技巧会在流程的战斗里会多次用到。越长的武器防御效果越好，防御也会削减武器耐久度，而且比攻击减得快多了。切记不要拿着枪防御。防御并不是万能的，挨打过多就会崩防。

枪械攻击有两种形式：瞄准射击和盲射，实战中你会发现面对大致方向进行盲射比直接瞄准射击要靠谱多了……游戏没有爆头设定，举枪的时间足够敌人冲到你面前给你一下了，所以最好盲射。

战斗的基本节奏就是攻击直到对方进行防御，然后我们也防御等对方打完，打完之后它们会进行移动，这时候再攻击，打倒敌人之后靠近敌人可以追加攻击，如果打倒敌人不进行追加攻击的话过一会敌人会站起来。但是追击本身攻击速度慢且没有无敌，遇到敌人比较多的情况可以先都打趴下然后一一追击。

本作因为强调“干净的界面”，看不到体力值等等数值，战斗中经常被莫名其妙地打死，虽然可以开启主菜单之后在选项里看到体力值，但是紧张的战斗中经常来不及，所以自己觉得受伤比较重就赶紧跑几步，如果已经踉跄了，就赶紧用药包自救，药包可以在很多地方找到，药包自救的过程同样没有任何展示，我们仍然需要通过跑动姿势观察，注意这里每按一次方向键右就使用一次药包，即使体力满值也可以将药包消耗掉，所以千万不要连打按键用药。

另外，金属制的武器可以打掉锁头以及劈开木头门的封板。随时在身上保持一件金属武器还是比较有必要的。



解谜心得

“《寂静岭》系列”注重解谜，本作的流程谜题水平一般，动脑的少，动手的多。大部分情况是需要你到处跑去找各种道具，而且关于道具使用方面提示很明显，基本上不用太费脑子。而随时查看记事本也能看见好多的提示。反而是支线任务中有一些很有味道的谜题。

本作很传统地有异世界的设定，不过异世界中大部分的解谜就是所谓的“大逃杀”。后面有个黑洞追你，你在前面跑，逃跑的路径没有死路，即使走错路也很容易绕回原路。一路狂奔总能找到正确的道路。

游戏中后期会拿到紫光手电筒，这种手电筒可以照出脚印，基本上脚印很复杂的地方就是解谜的关键。

攻略流程

监狱 - 车祸现场

重案犯墨菲被警察带到了浴室里，他打开水龙头，浓郁的雾气遮住了观测窗，这时候一个面目可憎的胖子走了进来，他虽然看似不认识墨菲，但是墨菲对他似乎有深仇大恨，当面就是一顿毫不留情的痛揍（这里的经纬大家之后自然会明白）。

“！”躺在床上的墨菲惊醒了过来，狱警把他带出了漏水的囚牢，从今天开始他就要踏上新的旅程：当然是前往重案犯应该去的地方，他的罪名不只是监狱暴力，还包括了袭警。

押运警官是一名女性，她似乎对墨菲有着特别的兴趣。运送犯人的车行驶在山间小道上，外面是滂沱暴雨。路过一段被称为“寂静岭”的山谷的时候，因为被车内发生的争执吸引，司机一个疏忽发生了翻车事故。

从车祸现场醒来，墨菲发现身边一个人都没有，他的当务之急是赶紧回到公路上寻求帮助。

流程

跟着狱警走，可以熟悉一下基本操作。进入浴室调查水龙头，然后捡起一旁长凳上的武器，剧情后痛揍你面前的胖子就可以了。之后发生剧情武器断掉，捡另外一把武器，最后上手直接揍。

痛扁衰仔剧情结束后跟着狱警一直走，上车之后等待剧情发生，从车祸现场醒来之后从车头前方倒下的树木那里钻过去继续前进。岔道往右走来到一座独木桥上，我们需要用左摇杆来保持平衡，过桥之后来到峡谷。



峡谷 - 异世界

“把手放在我能看见的地方！”就在墨菲准备爬到山坡上的时候，他听见了押运女警的声音。不过就在女警过来准备拘押他的时候，一个意外让她滑下了山崖。墨菲犹豫了一下，还是伸手把她拉了上来，但是晚了一步，他眼看着女警官掉下了万丈深渊。



没时间唏嘘了，墨菲爬到了公路上。这里似乎被废弃了很久，墨菲长时间的探索中连一个人影都没发现。来到一辆老式汽车前，墨菲遇到了一

个奇怪的老邮差霍华德，他总是嘟囔着令人听不懂的话。恍惚间，墨菲似乎看到远处的窗户上冒出了一个怪物的身影，但是霍华德表示什么也没有看见，“再见，墨菲，希望你能找到你真正在找的东西。”说完这句话，霍华德离开了墨菲。

调查奇怪建筑的时候，墨菲似乎进入了一个奇怪的世界……

流程

这里可以选择救或者不救女警官。上来之后往左边跑可以在加油站里拿到地图，顺便还可以在加油站附近找到一个手电筒。继续往左走可以在这里找到几块石头，捡一块过来，砸开加油站旁边上锁的铁丝门进去。

爬上梯子来到加油站楼顶，在边缘找到一部通讯机。之后可以从另一侧跳下小屋。前进来到杂货店，从二楼进屋，我们需要搞到一张票才能乘坐缆车。不过售票机被什么东西搬走了，除了能捡起入口附近桌子上的几枚游戏币之外我们什么也做不了（一定要记得带上这些游戏币），先出去吧。

下楼右转来到公路上来到对面的建筑物前发生剧情。遇到霍华德之后我们要来到右边，从那个看似钻不进去的门缝里钻进去。从地上捡一块石头砸开门锁进门。窗边的餐桌上可以找到房间里的地图。靠近里屋入口处的桌子上可以找到一张票，而收银机里有一些钱，虽然本作不能买东西但是建议还是拿上。来到里屋，除了两个厕所之外我们还能在壁橱里找到急救包。

从吧台旁边的门进入厨房，调查中间那个操作台的煤气开关引爆。

调查一旁的火警报警铃灭火，进入异世界。

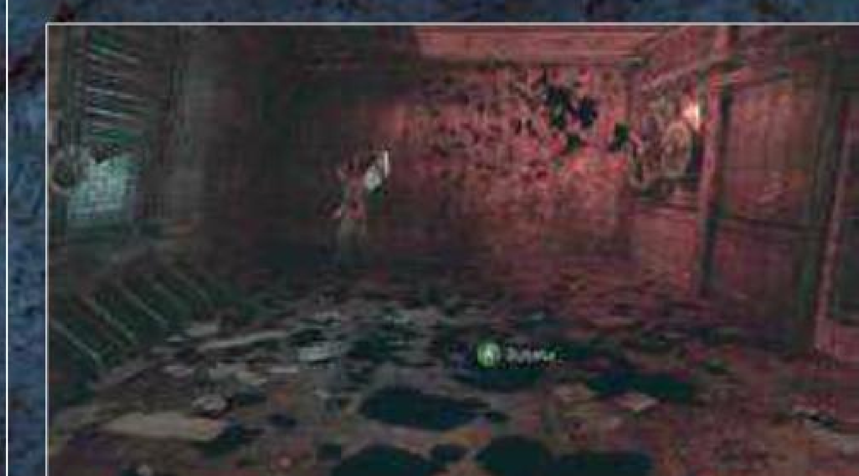
异世界 - 峡谷

这个世界充满了诡秘：剥离的墙壁、铁锁链、肉块一样的附着物，一切的一切都不像是这个世界的产物。这里似乎还有什么东西试图致他于死地，拼命逃窜的墨菲来到了一个更加诡异的场所。

经过一番折腾，墨菲似乎回到了原来的世界，一切好像从未改变。在探索的过程中墨菲发现一个当时在车上的狱友正在殴打一位女士，他连忙上前制止。

“你什么都不懂……”狱友正在和墨菲争执的时候，这位“女士”站起来一刀砍死了狱友，看到这位浑身是血，不成人形的“女士”低吼着向自己扑过来，墨菲也只能先自保了。

经过一番努力，墨菲终于回到了外面，赶紧去乘坐缆车离开这个危险的地方才是上上之选。



流程

能动之后不要犹豫，转身调查那个喷出电火花的电缆旁边的水闸，转动水闸，利用喷出的水柱冲开对面的门，赶紧冲出去。

一路来到一个房间里，调查画像将它转过来，然后赶紧跑进打开的大门里。进门之后对面会出现一个类似黑洞的东西，赶紧往左边的楼道里跑。一直往前跑不要后看，路过那些笼子的时候按提示将它们推倒可以延缓敌人的脚步。下楼来到一个房间里，这里只有左手边的入口是开放的，赶紧冲进去，然后一路来到尽头，钻过去坐水滑梯。注意躲避障碍物来到一个类似地下水道的场景。

从这里的楼梯上楼转动机关把水底的房间升上来。转动画像后跑出去下楼来到对面新出现的房间转动画像，然后出房间从对面新出现的通道继续前进。

来到新的房间又遇到了黑洞，左转上楼梯一路跑，看到大门关闭后右转顺路跑，来到房间入口处可以看见机关，转动机关后再次从左边上楼梯跑到刚才关闭的大门那里进门。进门后的阶梯长得令人发指，不过这里根本无需爬上去，转身往回走就能回到现实世界。

回到现实世界后原本锁着的门也都打开了，从水闸旁边的门出去，往走廊里走，这里的房间是一间起居室，厨房里不仅能找到一把菜刀，还能在有花屏的桌子上找到一把钥匙，出房间上楼，用钥匙开门。进入靠近入口的房间，在床边的柜子里找到一个电缆。

来到旁边那个床上沾满鲜血的房间，调查窗台上的咖啡壶，装上电缆后咖啡壶在玻璃上熏出了“26381”的字样。其实赶流程的玩家可以不理睬这段剧情，这一切都是为了拿到一把手枪而已。

回到刚才拿到钥匙的房间，从这里进入地下室，在一间有电视的房间的桌子上可以找到一张纸。而该房间后面的红色油桶处可以拿到一根电线。

原路返回往右转进入剧情。剧情后迎来本作真正意义上的第一场战斗，其实简单得很，如果你手里有刀子或者扳手的话就一个劲猛打，看到它进行防御之后就立刻按Y键防御，防住它的攻击后继续猛打，打趴下之后接近再给两下就能结束战斗。

上来之后还有一个怪物，不要走神。再上一层楼你会看到这里出现了新的道路，进入新出现的房间中，这里有一具狗的尸体。房间后面的保险箱我们需要把上面标有12345五个数字的按钮依次转到2、6、3、8、1，拿到一支手枪。高解谜难度下这里的谜题很困难，几乎每个指针都有联动，可以靠五元一次方程组解出来，不过事实上不拿这支手枪也可以继续剧情。

各难度解谜方法：

Easy难度：2号左转一次、4号左转两次、2号左转三次、1号右转两次、3号右转一次、5号左转三次

Normal难度：2号右转一次、3号左转两次、4号左转两次、2号右转三次、1号右转两次、5号左转三次

Hard难度：2号右转两次、3号左转三次、2号右转两次、4号右转一次、5号右转五次、1号左转三次

干掉冲进来的敌人之后下楼。来到地下室直接进入楼梯后面的电梯处，装上电线。我们终于回到了外面。



峡谷

乘着缆车，墨菲似乎并没有脱离这个恐怖的地方，反而越来越深入了。

流程

进入对面的房间发现售票机，不过暂时没电。出门右转转动发电机恢复供电，进屋之后调查售票机玩个小游戏。

下面有三个球，上面有三个闪光的洞，我们要控制球进入对应的洞，中间的杂洞不要进，最后就可以拿到票。在某个房间里的床上可以看到一件衣服，穿上之后获得了栅栏门的钥匙和一个警徽。

来到那摊杂物堆那里，附近可以找到一个钉耙做武器。从旁边的缝隙挤出去用钥匙开门，出门后干掉三个怪物，这里的怪物会使用声波攻击，打它们的时候最好不要总盯着一个打，一看它们有拉开距离的动作就要追着打。不要让它们有空隙使用声波攻击。消灭敌人后来到缆车所在地，上缆车继续前进。



缆车站 - 落泪岩洞

墨菲遇到了一个名叫JP的人，他似乎熟知这座小镇的历史，他告诉墨菲有一列火车可以离开这里，不过欲言又止的神情让人无法完全相信他的话。

在行进过程中出了一点小意外，不过好在墨菲无甚大碍。他出来的时候再次见到了JP Sater，他似乎被以前做过的什么错事深深困扰，最终跳下了万丈深渊。

TOPIC
FEATURE
PREVIEW
ACHIEVEMENT
GUIDE
RESEARCH
XBOY

流程

下车之后看到一个箭头，反着走。下楼穿过地面上全是血的浴室，来到一个……呃……看上去像武器工房的地方，左手边可以找到一个打火机。然后从地上捡起一个钩子，砸开大门之后出门。

出门后砍开障碍物进入配电室。从那个喷出电火花的配电盒旁边拿到钥匙，一路回到刚下缆车那里。用钥匙开门进入对面的房间。

接下来我们要穿过恶魔洼地（Devil's Pit），下楼之后马上可以看到两个敌人，最好往后退到入口附近作战避免被夹攻，或者干脆直接逃走。下楼走过桥，到一半桥不出意外地塌掉了，注意看好屏幕提示，交替按住对应按键往上爬。这里失手之后不及时连打按键的话会直接摔死，注意。

上去之后调查正面的机关，转动机关开门进去，门口附近有一把鹤嘴锄。用锄头劈开障碍物来到里面，对面的电梯门暂时打不开，往左走上楼梯。

来到对面可以看到三个控制台，向各个方向转一转就能发现规律，用三个控制台把水流接续起来，就可以下去穿过岩洞，在左手边的岔道里找到一些补给，当然也需要干掉一个敌人。回到控制台那里，把最右边的水槽移到适当位置，让中央控制板“ELEVATOR”那个灯亮起来，下楼坐电梯走人。高解谜难度下这里通向下面的大门回落下，需要用附近的箱子卡住门。

电梯运行中发生事故。下来之后打死一个敌人，把轨道车推过去，继续前进，在一扇门上可以发现一张告示，收起来并推门进去。通过房间后会看到一个青蛙状白色敌人，攻击力比较强劲，双臂叩击可以把我们击倒，落下的时候也有一定攻击力，不过对付起来也很简单，看着屋顶观测它落下来的位置，上前用锄头普通攻击两下然后转身跑，如此反复即可无伤解决。之后下楼劈开障碍物爬梯子上去。来到尽头坐电梯。

上楼之后选择是否阻止 JP Sater 玩无绳蹦极。之后转身开门进入落泪岩洞（Cave of Tears）。



落泪岩洞

幻觉似乎又袭击了墨菲，他看到一张巨大的脸孔在对他说：“喜欢你的旅途吗，墨菲？”接着，他的列车再次失事。

“把手放在墙上！”强势的声音，竟然来自已经坠崖的女警官。女警官制服墨菲后从他身上搜到了那枚警徽。

“你从哪儿弄来的？”女警官显然认识这枚勋章。

“我也不知道，只是在一件衣服里……”

随后女警官陷入了消沉，她只是一个劲催促墨菲离开，自己呆呆地看着那枚警徽。

流程

进入岩洞后还要遭遇一只白色青蛙。干掉它之后上楼来到一个类似博物馆的地方，进门之后会被一个敌人追杀，这里是打不死它的，把它引出去，下楼梯，这样它就会一直在上面趴着不动。赶紧冲回到博物馆，打坏最里面的障碍物按下电闸。大门打开，同时这个怪物的无敌状态解除，干掉它进门即可。

下去之后从那个悲惨地被吊在电闸上的家伙身上拿到一张卡片，干掉敌人后做那个儿童用过山车一样的东西前进。不过坐车之前要先去开关那里按红蓝黄的顺序按动三个按钮（Normal 难度是蓝绿灰橙，Hard 难度是灰红绿蓝）。

乘坐观光火车的过程中并不安全，被怪物袭击的时候要快速晃动左摇杆挣脱。

下车之后往前走到一个开阔的场景，这里的水不要碰，会被电到。调查电源总闸开门进入一个房间，跳过房间内的窗户来到里屋，这里的桌子上可以找到地图。

一路下去来到停车场，钻过房间里的洞来到镇上。





寂静岭小镇

空无一人。但是在一片静谧中墨菲居然再次遇到了霍华德，他嘴里的话还是听不懂，但是墨菲至少从他嘴里问到了电台的位置，那里应该有活人，至少有活人在播报。

墨菲的犯罪记录竟然钉在电台所在的百年纪念堂门口，这让墨菲感到非常不可思议。

流程

出门后来到路对面，这里有一个楼梯可以下去。玩家手里的武器耐久度应该也差不多了，可以在附近捡一把大锤带着。干掉两个怪物后左转进那个小院。出门后右转，在尽头进入院落可以找到一个大笼子，打开笼子放鸟出来，可以开启寻找 5 只小鸟的支线任务。

来到地图上标有紫色点的屋子附近，找一找可以在房间周围看到一个墙洞，走进去左边捡到一张卡片，劈掉里屋门前的障碍推门进去，里面可以找到一张警察卡片和一副油画。这里就是所谓的“废弃警察局”。

出门后来到地图南边的房间附近，从旁边的小操场进去可以发现一个奇怪的入口，进去。在最里面的一间锁着的小房间里能拿到一把手枪，不过这里会被隐形的敌人袭击，我们要先防御，把它让到我们的正面，用手电能清楚地照出它的形体，之后就可以轻松解决了，之后赶紧找到场景中固定不动的模特，摧毁掉就能彻底免除后患。

出来之后可能会遇到 3-4 名敌人的袭击，这里敌人不会一下包上来，抓紧时间先干掉一个就会轻松很多，尽量造成一对一或者一对二的局面，这里武器众多，不愁杀不死它们。拿好补给之后就该进行我们的主线任务。首先来到本区域最北方的障碍物那里，这里的街道裂了一个大缝，我们需要绕到这里的房间后面，在椅子旁边找到一柄长钩，然后把房间后面的梯子勾下来，爬上去就能翻过障碍物。

来到对面之后先上楼，楼上某个门上贴条的门里可以找到一具吊死在电扇上的尸体，拉开该房间的钢丝床拿出箱子里的四件道具，分别放回三楼的另外两个房间、二楼类似舞厅似的激光照射的房间和一楼走廊里的房间的相应位置，回来可以拿到尸体的衣服。

完成这个小任务之后从一楼出门，遇到霍华德后开地图看一眼，来到地图最上方的问号那里（途中需要解决掉几批敌人）。要进入建筑物内部需要绕一下，从北边绕过去来到门口推门进去发生剧情。



百年纪念堂

电台就在百年纪念堂里。相似的场景和相似的环境让墨菲想起了监狱里的日子，包括他和两个截然不同的刑警之间的某些事情。

来到电台遇到 DJ Ricks，他告诉墨菲他们必须赶快离开，接着他说自己搞到一条船，但是现在由于没有钥匙而无法启动，就在两人谈论逃跑计划的时候，神出鬼没的女警再次进来用枪指着墨菲的头。

三人争执的时候怪物闯了进来，然后，突然，一切都消失了……

流程

进门后来到了一个停车场，这里可以调查一下警车，会看到一只狗狗被锁在里面，不过没什么意义。调查一下楼梯前锁住的铁门，再回到旁边那辆消防车那里调查水枪即可。

拉下水枪旁边的开关吸水，然后砸开门锁进去。在最里面的轮椅上可以拿到安全钥匙卡，由于水位在拿到钥匙卡之后还会上升，所以赶紧上来。

上来之后这里丧心病狂地出现了三个白色敌人，需要我们亲手解决掉两个，用手枪快速解决一个为妙，打不过还是跑吧。拿着钥匙卡回到入口处的值班室，进去按开关打开门，之后坐电梯上去。

上去之后最好拿到面前的消防斧作为武器。沿着唯一能走的路走过去，在尽头会发现一个紫光手电和一条被障碍物挡住的通道。捡起紫光手电砍开通道继续前进。劈死出现的敌人后不要着急进门，把正面的箱子推进去可以找到一个药包。

进门之后发现这里是图书馆，左手找到该区域的地图，然后开着紫

光灯顺唯一的通道走，绕出来之后进入对面的小巷子里干掉这里的白色敌人（在最里面有个书桌的区域，这里有一定几率会把它卡住，它在外面落下来，我们在这个小区域的拐角处砍它两斧然后退回来，它过不来，就会被磨死）拿到一个文档，想自己解谜的玩家请将这玩意收好。

来到图书馆最里面，调查一下尸体，然后在你右边的书架那里会发现一个梯子，把梯子推到上层缺口那里然后爬上去。上楼后直接冲到对面的门里，用紫光手电可以看到一个人进了密闭房间，我们目前还没办法，先去找进门的方法吧。

进入上方的出口，进门之后下楼来到一楼，从一楼的房间里穿行来到一座有阳光照进来的大厅，在这里的地面上找到一串脚印，跟着脚印来到房间里，可以在尸体上拿到 ID 卡。

穿过大厅来到对面用 ID 卡进门，调查桌子玩拼图。成品如图，实在不知道怎么拼的，其实注意一点就可以了，数字是成一行的，想办法通过笔迹对位即可。

回到楼上右转进门输密码。进门口紫光照地，沿着脚印来到一间办公室，爬上去。沿路前进，干掉一个隐身敌人。一路来到一座大厅，看到对面的电梯被一个轮椅卡住了，抽出轮椅进电梯，结果发现 18 层需要安全认证卡才能上。

原路返回，可以发现一个房间里有通向楼下的梯子，下去之后进入一间类似办公室的房间，顺着脚印在桌子上找到道具幻灯片（Slides）。

回到二楼之前我们一直进不去的密闭房间那里，从另一个出口出去，这里有一架幻灯机。播放之后注意观察上面的图画，最上方是表盘在密闭房间门口的顺序，而画面则是该表盘应该表现的时刻。注意三幅画面可能会颠倒顺序播放，注意观察上方的顺序。还有一点值得注意的是门上的三个表盘有可能是歪的，而画面上的表盘都是正的，千万要看准对点。另外这个表盘的指针位置跨难度是不变的。

进去之后从那个可怜的被倒吊的家伙身上找到 ID 卡。进入旁边的房间看完对话上电梯去 18 层。剧情结束后进入演播室后面的门。在最里面的储藏室小黑屋的台子上找到一瓶可燃液体（高难度下可燃液体在演播室外面），浇在门口那堆垃圾上，然后点燃，再次进入异世界。



异世界 2

这次的异世界像极了墨菲原来所在的监狱，嘈杂的环境、挑衅的犯人……最后墨菲看到一个坐轮椅的身影，他追了下去，可是怎么也追不上。忽然，他的脑中闪现出了当年自己生活的闪影，之后忽然醒了过来。

“你还好吗，我的孩子？”墨菲发现自己躺在公园的长椅上，旁边竟然站着神秘邮差霍华德。

“看来你仍然没找到你要寻找的东西。”递给墨菲一封信，霍华德有点失望地转身走了。墨菲看看这封寄给自己的信，决定去寄信的地方看看。

流程

进来还是被黑洞追，这里的道路很复杂，很容易迷路，不过只要一直跑黑洞也追不上你，记得正确的道路是往下走的就可以。

躲进防火门之后观察里面的镜子，镜子里可以看到一个机关，来到相应位置转动机关打开镜子出去。之后继续是它追我们逃，逃到尽头拉动开关进门，进入一个倒立的空间，来到空中飘浮的控制台那里按下按键出门。

坐电梯前进到目的地之后继续跑，一路跑进 EXIT 门，看到那个熟悉的身影后大逃杀结束。从走廊两边穿过去，注意不要被血喷到。穿过去之后顺着地上被砸出来的道路前进，前面会遇到几个敌人。

之后转动挂画，进入下一个房间后需要通过按键来让表针停到你面前，需要打好提前量，右前方能看到一个竖着的钢管，在指针快到钢管的时候按键就可以了。走过两根表针来到高层。

之后要通过一些障碍物，观察刀刃的行动规律很好通过，最后有一个两把刀在地上快速滑动的机关，踩那个机关前面的有标记的地板，刀子的滑动会变慢，趁两把刀走到两边最远处通过就可以了。

然后需要坐水滑梯，躲避障碍物的难度再次上升。之后异世界剧情结束。



寂静岭小镇 - 圣玛丽修道院

循着信上的地址，墨菲来到了一家修道院。修道院里的修女居然叫墨菲“兄弟”。在修道院里墨菲遇到了一个小孩，这个孩子像墨菲的儿子一样喜欢车。不过从这个孩子嘴里，墨菲知道修女竟然称他为“面具男”。

修道院里鬼影重重，墨菲无时无刻不能听到孩子的哭喊。一副画在黑板里面的画竟然让墨菲看到了自己死去的儿子。虽然墨菲按照小孩的指示找到了韵律诗，不过他却只能眼睁睁地看着一个戴防毒面具的男子杀掉了那个孩子。看着孩子的尸体，墨菲不禁想到自己溺水身亡的儿子。

由于被误认为凶手，墨菲得赶紧找到目击的小女孩进行解释，顺便也从刚才那个面具怪人那里保护孩子们。结果，毫无征兆地他又进入了异世界。

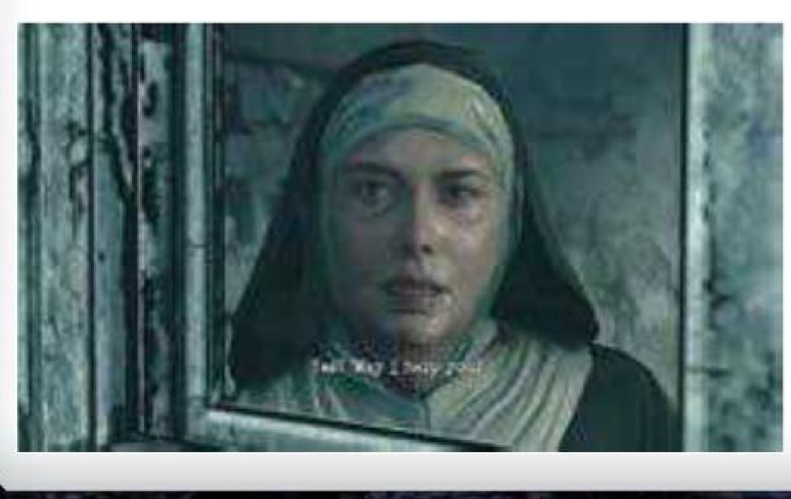
流程

进入公园，从公园穿到另一边进入那个标有红圈的建筑物，可以读到一份告示。然后原路退回刚来到这里的地方，从这里向另一个画着红圈的建筑物进发。

进去之后可以发现我们要去的屋子门前挡着障碍物，可是这里没有金属制的武器，即使你带金属武器进来也无济于事。我们需要从场景中的另一个房间进去，从缝隙里挤过去拉开房间里的书架，沿路前进到里面去拔下尸体上的斧头。之后会出现很多会隐身的敌人，不要管它们，照着模特狂打就行了。不过这里敌人比较多，可以先不用终结技，打趴下之后直接攻击其他模特。战斗难度 Hard 的话这里也可以立刻转头跑出去，不过一旦你跑出去这里就会关闭，如果已经通过支线任务获得强力武器的话记得扔在外面，因为你必须带着斧头去砍门。

拿着斧头回到之前有障碍物的门那里，打开门进去，剧情后右转来到院落中。进入院落里唯一没有锁住的大门，来到一个类似储物间的地方。上二楼进门走过独木桥，来到一楼大堂发现装有韵律诗的地方被锁住了，我们需要找到进去的





方法。

左转可以看到柱子上绑着绳子，过去用打火机烧断（手里有菜刀或者其他金属武器也可以直接砍断），然后站到落下来的灯后面，连打按键同时推右方向将其拉高再按提示推出去，两次就可以撞开门。

进去之后发现韵律诗被撕掉了两页，从旁边的门出去。进门之后一直走进入厕所，在里面发生幻觉事件之后出来会遇到一个强化型杂兵，不过只强化了攻击力而已，对付方法不变。在一楼栅栏门后某个装饰有耶稣受难像的房间里可以找到一份文档。

这个房间里还有一柄长钩，拿着长钩来到道路尽头的小剧院那里，观众席后面有个升上去的梯子，拉下来爬上去。上面里面的房间里可以在抽屉里找到一张唱片，桌子上还放着一根被拔下来的操纵杆（高难度的操纵杆在楼下的台子上）。

出来之后把唱片放在点唱机里，然后去上来的梯子旁边拉开关关灯，之后转动点唱机放歌，最后操纵聚光灯把焦点对准舞台。舞台的大幕就会拉开。然后拉聚光灯左边的 SET1 机器，等场景降下来之后去右边拉 SET2 机器，然后来到旁边那个圆形

的东西旁边，开始使劲地转啊转，等自动松手之后去旁边一个木杆挂着铁板的东西那里调查一下就可以完成这里的解谜了。

之后下楼梯左转进入森林，这里很黑，首先我们要干掉一个白色敌兵，之后还有三人一组的怪物，好在对于现在的我们来说这些敌人压力不大。进入小屋后调查里面那个很像棺材的东西，这里有一个拼图谜题，但是由于是转动每个方块到正确的一面那种谜题，所以难度很低，不同的解谜难度下成品画面都是一样的。之后从里面找到黑板擦和韵律诗的一页。

上楼后打死一个白色敌兵，可以看到一个小女孩坐在椅子上，追着她跑，进入走廊旁边的一个完全漆黑的房间，里面有三个模特，干掉之后在最靠里的位置某张桌子上可以找到一张儿童画。回到走廊来到白色敌兵出现的那里，进入旁边的教室调查黑板，用黑板擦擦干黑板上的痕迹，之后进入教室后面的门。

一路跑过去，路上遇佛杀佛，最后来到本层最靠里面的房间里发现床上有三个怪物尸体，把三具尸体一一推进房间里的X光机，某一具被检查的尸体里可以发现钥匙，调查一下尸体，用左摇杆搜索一下尸体内部，等左摇杆转到某个方向的时候手柄会震动，这时候按键拉出钥匙即可，同时获得另一首韵律诗。最后下楼从一楼的某个房间跳过柜台，用钥匙开门回到庭院里。回去找小男孩，剧情结束后往前走进入异世界。

异世界 3

一路追着刚才的小女孩，墨菲在异世界中艰难地前进着，而当他的意识再度回到他的身体的时候他发现自己躺在停尸房里，而修女站在他的身边。

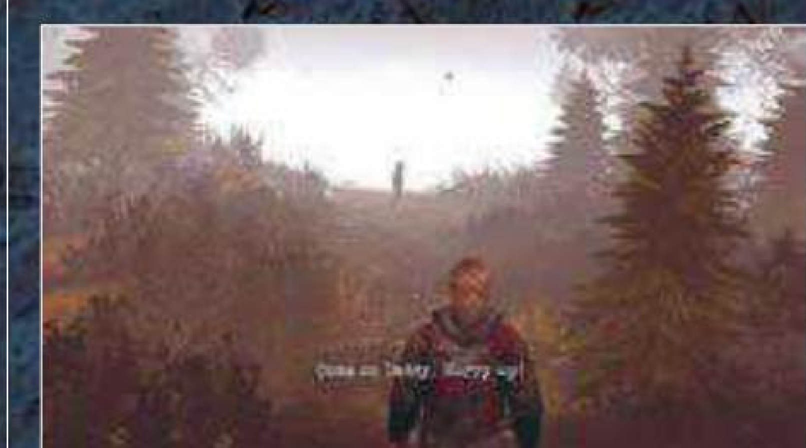
“我理解你亲手葬送自己孩子的心情。”修女仍然一口咬定是墨菲害死了自己的孩子，当修女揭开裹尸布的时候，墨菲发现自己的孩子的尸体竟然穿着刚才面具男的衣服。

“不……这不是我儿子，这是个怪物，杀人犯！”

“是的，墨菲，有时候我们自己知道答案，只是不愿意去想而已。”

“我一闭眼就能看到我的儿子……不过我不想再看到他的尸体，你们到底要干什么？”墨菲愤怒地质问。“我只是想让我的生活回到正轨。”

“复仇是一条漫漫长路，我的孩子。”说着，躺在床上的尸体站了起来，以一个孩子绝无可能拥有的巨大力量把墨菲扔了出去……



流程

一路往前走，途中会被面具男震下高台，往右走继续进入大逃杀游戏，顺路跑进通道后第一个岔路右拐即可。最后挤过一个带钉板的小巷来到一个开阔场景，这里需要在对面面具男的干扰下干掉两个敌人，面具男的震地攻击是距离无限的直线攻击，攻击力很大，但是对敌人也有伤害，可以适当利用，另外追求不杀人的玩家在这里诱使面具男震死敌人是不算杀人的。

干掉两个敌人后从面具男震出的缝隙中出去。接下来的楼层是以一种很诡异的方式无限循环的，进入门钱看旁边的挂画，如果画着小女孩在小巷里跑就进去。来到一座舞台，之后从右边的门出去往上走可以绕道控制室，拉下控制室的两个开关可以把解谜的基本步骤准备好，下来干掉一个持凶器的敌人后进入左边的门。调查壁画到密室里拿到蓝色蜡烛，出来会有两个模特，其中有一个在外面的一堆箱子上面……必须靠近了打。调查房间中间的灯台，把蜡烛放上去。然后回到控制室把灯拉上来，看看对面的墙上映出了一串符号，记下来。这串符号适用于所有难度。

从舞台穿过去，后面的房间中有三个钟，钟上有不同的符号，按照刚才的顺序敲钟。周围开始淋下……呃，从颜色看好像是血的东西，赶紧去对面进门。

之后冲那个轮椅跑过去，脱出异世界。





湖边 - 寂静岭小镇 - 监狱

一番苦战，墨菲干掉了面具男。

“杀了他不是你的错。”小男孩这么告诉墨菲。

“我知道，对不起……”墨菲轻轻说道，面具男的尸体化成了灰烬，只有那串坠饰留了下来。

本来要离开的墨菲居然又被女警用枪指着头，他再次醒来时，身处一个奇怪的监狱。

（以下根据结局不同会有不同路线）

流程

一路跑到海滩上和面具男开战，用附近树上的斧头给他几下他就会跪在地上开始“吸魂”，过去调查之即可结束战斗。

拿到船的启动钥匙后往北一直走，在地图最北端的港口可以找到一艘船，上船后发生剧情。

剧情结束后出监狱门，身上武器道具全无。下楼找到一根钢管，砸开锁头进门过缝隙，中途甩脱敌人的纠缠后最好转身先把敌人干掉，它的攻击力大得惊人，平时用四连击追击，一看到它防御就立刻往后跑，躲开它的撩双臂攻击后再回去四连击。干掉后躲开那条劈啪作响的电线跑过去。过去之后拉下电闸。如果追求不杀人的玩家可以直接看准机会从电线那里穿过去，这样它会被电死，同样不算杀人。

往回跑，跑上楼推倒钢筋，顺着钢筋来到中央岗亭后从梯子下去。最底下可以再一具尸体上找到一个手电和钥匙卡。回到二楼开门出去。这里有一个保险箱，开箱方法如下：

Easy 难度：1 号右转三次、2 号右转一次、3 号左转三次、4 号左转两次、5 号左转四次

Normal 难度：3 号右转两次、2 号右转一次、4 号左转两次、5 号左转四次、1 号右转三次

Hard 难度：3 号右转两次、2 号右转一次、4 号右转一次、5 号右转四次、1 号左转一次

开箱可以拿到一把钥匙，在这个场景我们会看到一些霰弹枪锁在武器架上，用这把钥匙可以开锁拿到霰弹枪。

之后一路前进，来到楼下某间囚室，这里发生了异变，涉水过去在“自己”的床头桌上拿到一件文件，房间恢复正常，开门出去继续前进。

往前走会遇到攻击力强劲的敌人，这里最好砍两下就往后跑，干掉它之后上到三楼，之前电闸旁边开不了的门也能开了。进去之后调查一下入口的门，然后回去调查监视器，按下按钮后出门。

进入对面的大门后用卡开玻璃门，进去后从另一侧出去，把武器放在靠近里面大门方向的检验台上，然后按下按钮开门，通过检验门后拿回武器。出门口发现那种大壮型的敌人和两个敌兵一起出现，赶紧从左边的门跑进去，进入工作室之后用里面的武器慢慢料理它们，记得去工作室最里面的牢房里捡手电筒。注意观察脚印，脚印比较密集的地方用紫光手电照一下可以看到有数字在发光（其中需要搬开一个砖块）。记下数字到外面输入，注意这里敌人是无限出现的，行动最好快一些。最高难度下的密码为 22345。

进门之后先在面前的柜子上找到一枚硬币，然后进里屋拖动箱子到左边角落的通风口那里，接着用硬币撬开通风口。连点按键逃脱之后来到监狱中，走到那个闪光的开关前继续剧情。

之后进入本作目前为止最难的一场战斗，开战后迅速拿到面前桌子上插着的刀子，然后转身，这时候右边的敌人应该已经冲上来了，立刻用尽全身力气在最短时间内干掉它。然后跟另外两个敌人玩跑跑一刀流，地上武器比较多，但是最好捡钢管，酒瓶一类的攻击速度快的武器，尽量对两个人的攻击平均一些，争取一个倒下之后再给几下



另一个就倒下。如果身上有枪不要吝啬。

之后用钥匙卡出门，上楼沿着唯一一条路进入一个房间，左手边有霰弹枪，之前没拿的话现在一定要拿到。然后下楼，楼下还有一个大汉，直接霰弹枪解决掉就好了。

进入大卫生间，调查地上四个黄色三角形标示的证据。之后从进来的地方出门，调查尸体后进入大逃杀。

这里地形非常复杂，语言不好描述，但是几个关键点值得注意：

1. 跑到一半会看见有敌人冲自己过来，迎着他上，溜边走能躲过，之后马上右转，然后进入那片红呼呼的区域。

2. 在这片全红的区域也会看到敌人冲你冲过来，依然迎着他上。

3. 最后就能跑出去了。

穿过一条小巷之后按开关上电梯。这里连续有三场战斗，其中第三场战斗难度最高，一开始出现的敌人就不太好对付，后面还会出现增援，这里最好直接跑进电梯旁边的小巷然后用霰弹枪快速解决。

从电梯下来之后一路往下，过桥的时候桥再次断了，按照提示爬上来之后来到一个奇怪的地方，屋子正面有一个机器，转动背后的开关后来到旁边的房间。从脚下的倒影可以看到有两个敌人，屋子最里面有个开关，调查开关开灯，然后来到你左前方（或者右前方）的机器那里调查开关降下笼子把敌人关进去。两个敌人全部被关进去之后调查屋里另一侧的机关把房间转过来，然后调查刚刚升上来的机关。

把房间转过来回到一开始的场景，进入标有 EXIT 的房间，再次去把房间转过来发现地板上有特殊砖块，踩上之后会有一个刀叶停止转动，利用这点冲到对面去就可以了。来到对面的房间先不要管中间的机器，直接进入有“EXIT”的大门。沿路走跳下去来到一个开阔场景。

这里需要利用聚光灯把怪物逼到中间有门的院落里，进去之后把聚光灯的焦点对准门口让他们出不来，再进入入口左边的房间拉操纵杆关门。下楼之后从院子旁边砸门过去。对面也一样处理，不过这里的聚光灯分外不给力，经常黑掉，需要一点耐心。

进门之后你猜是什么？大！逃！杀！这里几乎没有岔路，绕圈上楼即可，不要太靠近路边的囚室，被人抓住再甩脱的话太浪费时间。最后在三楼坐电梯下去。门口有两个秤，把之前在浴室里得到的三件道具放到右边的秤盘里。进门就是最终 BOSS 战。

最终 BOSS 战流程很简单，就是通过场景中那些活塞式升降机上到高台上，用聚光灯照 BOSS 之后下去拔掉他维持生命的管子。BOSS 的攻击方式比较多，但是威胁都不大，拳击基本上躲不开，好在伤害也不大；扔垃圾的攻击方式随便往一个障碍物后面一躲就行；召唤雷电的过程很慢，可以慢慢躲开，不过召唤雷电的时候聚光灯不能使用。

由于有两个机器在另外一边，我们需要从外围绕过去，这里会出现很多敌人，不过都是分批出现的，霰弹枪解决就可以了，另外这里会出现之前在大逃杀过程中出现的喷血的敌兵，也是可以一枪解决的。这里补给多得是，可以放开手脚进行战斗。

干掉最终 BOSS 后欣赏剧情，玩家还会扮演面具男一段时间，这段时间不必追上女警，直接按 Y 攻击可以用冲击波打到女警，把女警打倒后面临第三次抉择，饶恕或者杀戮。



全支线任务

全部支线任务一共 14 个，强烈建议在双 Easy 难度下进行（不影响成就的获得），流程中已经提到发生在必经之路上的任务 Stolen Goods 的完成方法（就是在公寓中帮上吊而死的小偷把东西还给物主的任务）。

All Points Bulletin

在大街上会遇到警车巡逻，冲过去截停警车（正侧面皆可）会与三个杂兵开战，之后才能触发这个任务。

来到地图上标有 Police Station 的地方，从一边的墙缝中进去。左边可以捡到一个收集品。之后踩着独木桥进入房间内部，找到一台呼叫器，我们需要输入四组密码来叫回警车，每输入一组密码之后就要按一下最右边的 Recall 按钮。四组全输入后任务完成，顺便这里劈开门可以找到一幅油画，没有铁器的话可以用门边的斧头。



Digging up the Past

这个任务必须二周目才能完成，我们需要在寂静岭中挖掘出七个来自过去的道具，每个挖掘点附近都会有一个油桶，上面放着一红一蓝两根蜡烛，而且必须装备那种长柄的铲子才能挖，挖完之后记得捡走被挖出来的道具。

从地下坑道出来来到寂静岭小镇，可以在必经之路的房间入口右边找到一把铲子，然后钻洞来到寂静岭大街上，往北走的一个院子里可以找到（下楼梯前往右转）。

接着往北来到 Campbell 大街，往右走。这里打开地图你会发现有一个地方标上了问号，事实上流程中我们就是在这里用钩子把梯子勾下来的，这里可以看到第二个挖掘点。

从公寓楼出来后会第二次遭遇霍华德，顺着他消失的小巷子进去在院子里可以看到第三个挖掘点。

公园左上角找到第四个挖掘点。前四个可以用同一把铲子完成。

Movie Theater 旁边的一个被铁网拦住的院子里找到第五个挖掘点。找不到铲子的话可以去路对面街区的小巷里。

圣玛丽修道院门口的庭院不要进门，而是从庭院直接往地图北方走进岔路，岔路尽头左边就是第六个挖掘点。

过桥后完成 Mirror，Mirror 任务的小楼旁边的小院中找到第七个挖掘点。这时候手里没有铲子的话可以去附近的卡车周围找找。

Bird Cage

找到五个鸟笼并放出里面的小鸟，第一个鸟笼在 Mc Cammon 大街最右边尽头的院子里。之后翻过那座公寓楼，来到 Lansdale Ave.，仔细看地图可以看见这条街道北部有一个 Bank，门口就是一个鸟笼。

地图 P2，Rice St. 的路障西边可以找到一个鸟笼。

在地图 P4 左上角黄色公路的拐角处可以发现鸟笼。

过桥之后往左走，一路来到尽头可以看到鸟笼。



The Art Collector

领取任务的地方在 Brite St. 路南边的一条小巷里，一般来讲我们会在这里遇到一个白色的青蛙状敌人。进入这里的某间房间来到地下室，我们需要在一个大桌子上放画。

首先收集油画。警察局里劈开最里面的大门有一幅，警察局旁边的地铁站里的售票亭里可以找到一幅。在用钩子勾下梯子进入的公寓楼一层厨房里有一幅。

下一幅需要费一点周折，顺着Laymond Ave.往北走，在悬崖附近可以找到一个信封，上面有三个数字，然后来到信封所在地下面的一个小巷子里找到一个墙上的洞，钻进去进入仓库。油画就在里面。

来到圣玛丽修道院前面的那条大街，要去修道院的话需要从一个小门穿过一个铁门，不要过小门，直接在路障附近进入五金商店，在里面调查收银机拿到钥匙，用钥匙开里屋的门在里面推开箱子找到。

往北来到Rice St.，在这条路的左边拐角处可以找到一辆车，车的后备箱里面有一幅画。

然后回去拼画，需要开着紫光手电，开手电的话可以看到这是一幅地图，地图上的各条线是相连的，最后应该发现一个叉子标记在第二排最左边。

然后来到修道院前，这次要走向下的岔路。这里是一个目的，进入这里有两个门神的墓穴，爬梯子下去，这里有一个谜题，按下上面那行左边那个，中间那行中间那个和下面那行左边和右边的砖块就可以开门。进入大门后在最里面的棺材里可以捡到一把很强力的钉头锤，还能在房间里找到一些弹药。

Shadow Play

任务触发地点在电影院北部建筑，从地图右边的入口进入。上楼触发任务，然后点亮桌边的蜡烛，地图上出现5个符号。

绕到桌子后面的椅子那里，拿取道具Soul-Eye，把它插在房间中桌子上的底座里，用紫光灯照这个插上Soul-Eye的东西，它们的影子会反射到墙上形成一个完成的符号，之后打开普通手电灯光，用影子填满目前的符号和紫光照出来的符号之间的缺失部分就可以拿到一个硬币。有时候可能发现怎么也填不满，那说明道具的其中一种形状只能填满一半，必须变换形状填满另一半。

出门，往北沿路走一点就可以看到纸箱子中盛放的道具Four，然后回到任务开始的地方往南走，在小巷子里可以找到底座

之后在Lansdale Ave.西南角红色警报器下面的木箱里找到一个关键道具Healing。这是任务开始前就可以拿到的。底座就在路对面，不过要从旁边绕到路障后面才能找到，如法炮制拿到第二个硬币。

往北走过十字路口，路障旁边有一个正在施工的大楼，进去在拐角处可以找到道具Enlightenment，出去来到地铁站里，在之前那个流浪汉所在地的旁边找到底座，收硬币吧。

继续向北来到湖边。从控制大桥降下的房间出后门下去，进入楼下的房间从对面的门出去，某个门外的纸箱里有关键道具1。之后回到控制室，爬上去在纸箱里找到关键道具2，之后从后门下楼在路中间找到底座，用两个道具填满阴影之后拿到硬币。

拿到5个硬币之后回去任务开始的地方把硬币放到相应位置，任务完成，那个恶魔雕像是一把近战武器。

Ribbons

在Lansdale Ave.的某个房间门口异常醒目地贴着一张告示，读一读。然后往北走，调查一下电线杆子上的黄色绸带。之后顺着绸带的指示走，黄绸带左转，红绸带右转，蓝绸带直走，最后一路来到地图2P的海港处，中间需要穿过公园，不过公园的门要在完成电台的剧情后才打开。到海港找到钥匙。回到Lamon St.这里有一间房间，上楼用钥匙开门，在里屋的大床上读到信息完成任务。

The Bank

Lansdale Ave.十字路口附近有一个Bank，进门之后武器如果不给力的话可以去二楼的办公室里拿一把消防斧。来到地下室，调查一个保险柜后触发警报，然后回到一楼，这里会先后有四批敌人来袭，每消灭一批敌人会有一段时间让你跑到地下室取保险柜里的补给，全部敌人被消灭后任务完成。

Homeless

Laymond Ave.的中段路左右两边各有一个地铁口，地图上靠右边的那个地铁口里面可以找到一个活人。对话后我们要帮他找东西，第一件东西是“士力架”。Easy难度往南走跨过Brite St.就能找到自动贩卖机，扔几个硬币进去拿到“士力架”，把东西带给流浪汉就可以让他帮你标示地下铁路的路线。

之后要帮他找一件大衣。穿过公园来到Movie Theater，在路对面的房间里可以找到大衣，然后回到流浪汉那里，他会帮你开启一个地铁口。

接下来他会管你要一根……鱼竿（真不知道他拿来干嘛……）！一路往北，来到湖边可以很轻松地找到一根鱼竿（Easy难度）。回去交差之后任务完成。之后你再来到这里的地下铁道入口，就会发现这个流浪汉已经死掉了。

Cinema Verite

来到Movie Theater，从地图靠右边悬崖边的入口进去。进门右手边的柜台上可以找到一个电影胶片，接着进入前方左边的厕所找到第二卷胶片。

从这个厕所的墙洞里面钻出来，出门左转来到放映室，放映室里面黑乎乎的房间里找到第三卷电影胶片。如果是Easy难度的话，直接从放映室下来来到另一边的储藏室找必要道具。其他难度需要出电影院的门绕一下来到之前找到一幅画的那个五金商店里面去拿取。之后放电影，放进胶片后以最快的速度冲到电影里，在里面搜索一下（房间什么的都是可以进入的），可以找到数字，这里可以告诉大家的是在“The House on the Lake”中有一个数字，在“The Silent Children”中有两个数字，在“The Secret of the Attic”中有最后一个数字。

数字记下来之后记得回收胶片，之后进入放映机旁边的门，把三个胶片合一。冲进电影，右转进房子里面，之后开一楼左边的门拿到Wooden Crank，出门后往里走，穿过两扇门来到大厅，大厅最里面有一个桌子，上面有个八音盒，用Wooden Crank打开拿到钥匙。从房间一角的梯子上楼，楼上最深处的阳光中可以找到一个箱子，用钥匙打开后愉快地领奖吧！当然最后还要杀出电影院。

P.S：这个任务我认为是本作中最精彩的一个谜题。而这个任务获得的武器……很有致敬的意味啊。



The Gramophone

上一个任务中电影院南部那个建筑是一个公寓，不过想进入公寓的话需要从公寓地图左边入口处把梯子勾下来，公寓路对面红色卷帘门那里就能找到钩子。

进去发现门口有一台坏掉的留声机，来到二楼的婴儿床上找到Crank，二楼起居室里找到唱片。找到这两样道具后回去启动留声机，先顺时针转，直到地上出现尸体和血字。然后按照提示逆时针转动留声机看一遍血腥谋杀的过程。最后杀人犯灵魂出现，它会攻击你，但是你没有任何办法能伤到他，赶紧冲过去用打火机把他的画像烧掉。任务完成。



Ashes to Ashes

还记得你之前曾经在Rice St.的一辆车上找到一幅画吗？汽车附近有一些木质小楼，其中一座楼是可以进去的。进去上二楼，在没有保险柜的那个卧室找到一个壶（Urn）。

出门往地图上方走，在地图上看起来最大的港口那里，来到最里面找到一个长凳，在这里使用刚刚拿到的壶。得到密码16814后任务完成，如果你有兴趣的话可以回到刚才那座小楼里用这个密码开二楼的保险柜。Easy难度的话一号右转三次、二号左转四次、三号左转四次、四号左转两次、五号右转两次即可打开，不过里面只是一把手枪而已。

卷首特集
特别策划
动作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织

Dead Man's Hand

上一个任务路对面有一座很大的建筑，不过我们需要从小路绕到地图下方的入口才能进。

进去之后左转在屋子里调查桌面上的扑克牌，然后去里屋看看，可以看到一具失去心脏的尸体，发现尸体后从旁边下地下室，下去之后往左走，在尽头看见一个地洞，顺梯子爬进地洞。

进门后一路往左走，这里会不断涌出敌人，手里有钉头锤或者恶魔雕像的话正好能用来试试威力。最里面的某个亮灯的房间里可以看到一扇铁门，打开铁门，里面可以找到人心（Human Heart），回去把心脏还给死者吧。

Mirror，Mirror

地图北部有一座桥，我们需要拉控制杆把桥放下来，过桥后的第一个十字路口左转进门，二楼有一个房间里面有一个镜子，我们要对着镜子里的镜像调整外面的事物。

你可以干的事情包括：



旋转挂画、拉开抽屉、点燃右边的蜡烛、拉开台灯，打开电视。全部完成后镜子碎掉，任务完成。

关于结局

其实结局判定条件很简单，那就是流程中的三次选项：刚开局的时候救助女警与否、JP 跳崖的时候选择是否劝说他，以及最后的战斗结束后是否击杀女警坎宁汉姆（Cunningham）。

如果要达成全部五个结局，需要至少进行三周目游戏，第一周目全选择第一个选项，最后获得一个结局，回到标题画面选择 Continue，会读取和坎宁汉姆战斗前的存档，选择另一种处理方式就可以获得另外一个结局。

之后进行下一周目游戏，全部选择相反的选项，最后一战和另外一个结局的处理方式同上一周目。

然后是特别结局，完成支线任务 Digging up the Past 之后通关即可。最后多一句嘴，这个结局中你会看到很多很熟悉的东西，系列粉丝应该会有点感动吧。

疾风神速 + 慈悲为怀！全程不杀生及最速通关指南





首先，大家要清楚全程不杀生不等于全程不死人，只是要求不亲自杀生。这个数据统计有两个后门：被机关杀死的敌人不算，打倒没完全打死的敌人不算。而且全程不杀生肯定是要以跑为主，一般来讲敌人不会追着你跑过一个存档点，看到右上角的 Saving 基本上就可以安心了。

前面一段流程基本上没有什么可以偷懒的地方，记住流程走最速就可以了。冲进餐厅之后什么也不要拿，直接进厨房开煤气进入异世界。

从异世界出来之后出门去地下室，拿了电线就奔电梯，不用去楼上拿手枪。强制触发的战斗可以跑掉，直接上电梯接上电线回到地面。

上地面之后直接去启动发电机，这里可能会被一个敌人骚扰，不过不用管它，快速启动发电机然后进门拿票。之后去另外一个房间换衣服，出门会遇到敌人，不用管它们，直接去坐缆车。

缆车站的设定比较脑残，即使你手里有金属制的武器也砍不开门上的障碍物，必须走流程。之后一路直接跑直到进岩洞都没什么捷径可以走，不过敌人都可以躲开。

一直来到寂静岭小镇上，直接去北边的路障边勾梯子翻过去，不要管支线任务下楼直接出门奔百年纪念堂。进入纪念堂停车场后依旧要一切走流程。

进入纪念堂内部后直接来到最里面推梯子上楼，进门直接调整时钟打开金库的门，然后拿到 ID 卡。从旁边出门一直走，这里我们需要进入那个密码在一楼找到的大门，不过已经知道密码的我们可以直接输入密码进门上楼。

一路逃过所有的模特敌人，在电梯前把轮椅拉出来，进电梯用 ID 卡上 18 层完成百年纪念堂剩下的剧情。

进入圣玛丽修道院后必须去那个书架后面拿斧头，即使你带着一把消防斧进去也会在第一下劈门之后强制坏掉，至于不会坏掉的那些武器，比如恶魔雕像，比如钉头锤，都不能用来砸门。

进入暗室拿了斧子就往回跑，进门之后一切按流程走，去找剩下的两篇韵律诗的任务开始后迅速冲进目标所在建筑，在教室里拿了钩子就上楼，完成谜题把森林场景召唤出来，不用管出现的敌人，直接冲到木屋里，如果木屋里的拼图机关无法启动就从里面关上门再试试。

之后上楼，看见小女孩坐在门后面的椅子上，不要进门，直接进入门边的教室，擦黑板后一路按流程拿到韵律诗和钥匙，回去看面具男掐死小男孩的戏码。

之后的异世界没什么好说的，注意在最后面具男的干扰下消灭两个敌人的场景，那里如果只追求速度的话可以主动攻击敌人，这样会加快面具男锤地的速度。追求不杀生的话就要引面具男攻击敌人，由于敌人在任何难度下中面具男攻击三下就会被打倒，这里并不难。

出门追小女孩的剧情，第一个场景需要下楼找到对应通道，第二次需要上楼。来到戏院后直接上楼把幕布拉开，直接过后台按顺序拉钟即可。

之后与面具男的战斗只要冲上去狂砍即可，很快它就会跪地。然后上船来到监狱中。

来到监狱之后先下楼，发生那个壮汉型怪物冲出来的剧情之后看准时机跑过那条打出火花的电线，这样就会把那个壮汉电死。之后按剧情走，追求不杀生的同学不用拿任何武器，所有的敌人都能躲开。一直来到需要你交出武器才能进入的房间，追求最速的话可以把所有道具扔在那里不拿走直接进门。

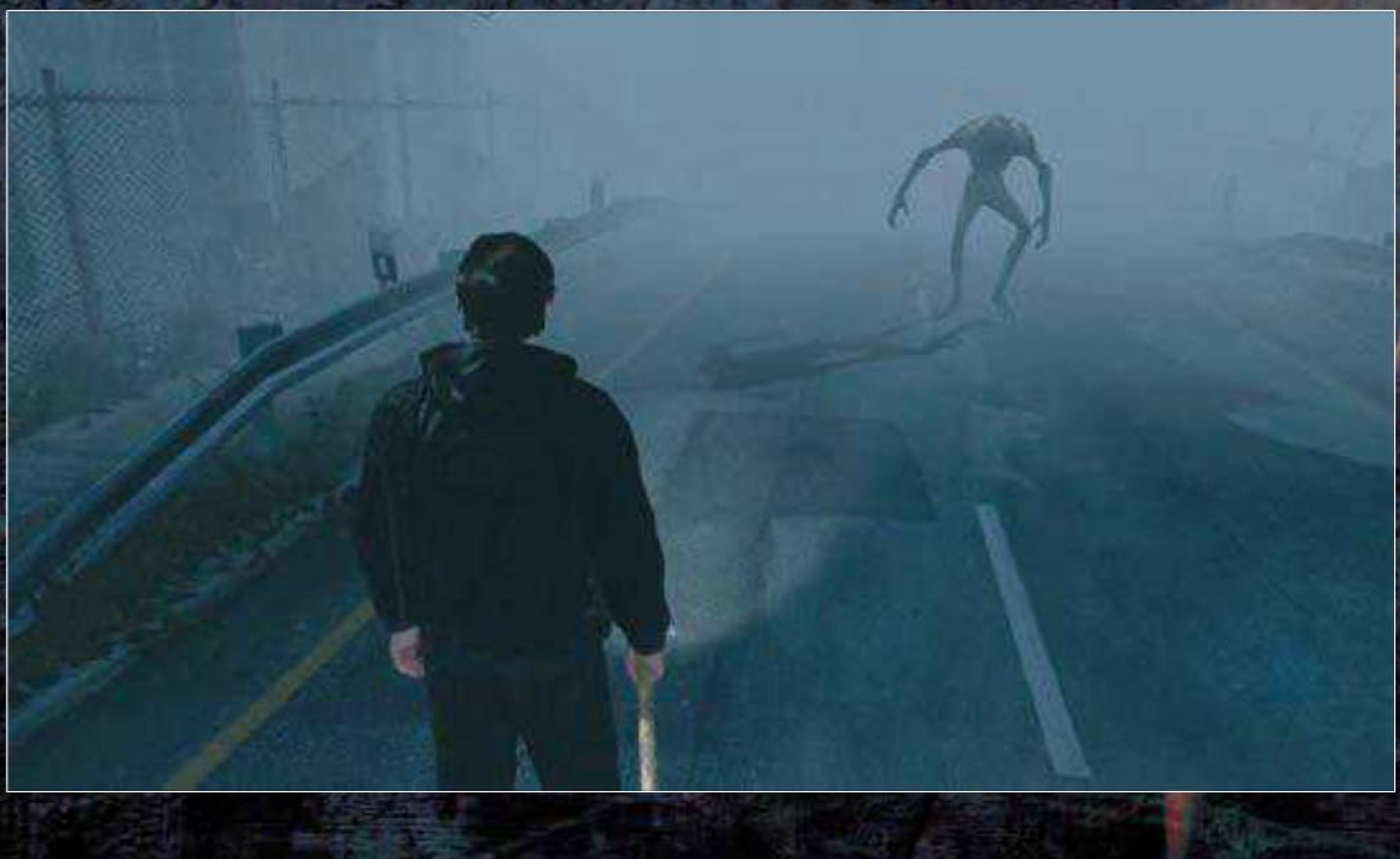
进门后不管敌人直接左转进小胡同，按密码开门，之后的事情都按流程走。

来到饭厅之后很多人都会以为这里必须要打倒所有敌人才能开门，其实不然，能自由行动之后先去用钥匙卡开门，在两个机器上都试过一次之后和敌人捉迷藏，过一会就能看到门开了一道小缝，挤过去。追求最速的同学记得在路上拿霰弹枪。之后的异世界通过后会上电梯，这里追求全程不杀生的同学不要装备近战武器。

上电梯之后追求不杀生的同学需要在敌人出现后把敌人引到电梯下面，用你的第七种武器：拳头（其实古大侠说拳头不是七种武器之一，笑）将其揍晕，之后上电梯，三次都要如此。追求最速的同学霰弹枪碾压过去就可以了。

之后基本上没什么捷径，聚光灯那里追求不杀生的同学请完成两个聚光灯的谜题，不然他们就要杀你了。

最终 BOSS 战对于不杀生的同学来说比较痛苦，因为那些从房间滚出来的喷血的敌人太难对付了，这里可能要消耗很多药包。不杀生的话需要多试几次。之后就可以愉快地收割成就了。



成就列表

成就说明	
成就数量	1000点/41个
难度	★★☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	15小时左右
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	有
有无成就BUG	无



本作理论上来讲通关三遍即可拿到，第一遍双 Easy 难度开局并记住所有解谜结果并完成除了 DIG THE PAST 之外的支线任务以及其中一套结局；二周目双 HARD 快速通关并完成另外一套结局；三周目完成 DIG THE PAST 完成恶搞结局并全程不杀人，当然如果双 HARD 难度有困难的话也可以把双 HARD 分开完成。

本作理论最难的成就 Silent Hill Historic Society 可以通过 BUG 完成，所以，整个成就部分可谓毫无难度。

注：关于 Silent Hill Historic Society 的秘技

在百年纪念堂（也就是 CENTENTIAL BUILDING）那里，从公园入口进出来进入这座建筑的后门处，我们如果要进门的话就需要调查大门，门口贴着墨菲的犯罪记录，这里会有一段动画。

看完这段动画后转头往回走，进公园再出来再次调查门口，循环往复直到获得全部“Mysteries”条目中的东西，以后的游戏要是都是这样，在最困难的成就上有良性秘技该多好……想自己收集的玩家可以参考本期光盘中的视频。

Silent Hill Tour Guide　100点
成就说明：已完成全部支线任务

Useless Trinkets　5点
成就说明：完成支线任务“Digging up the Past”

Calling All Cars　5点
成就说明：完成支线任务“All Points Bulletin”

Neighborhood Watch　5点
成就说明：完成支线任务“Stolen Goods”

Art Appreciation　5点
成就说明：完成支线任务“The Art Collector”

Silent Alarm　5点
成就说明：完成支线任务“The Bank”



Will Work For Food　5点
成就说明：完成支线任务“Homeless”

Cutting Room Floor　5点
成就说明：完成支线任务“Cinéma Vérité”

Turn Back Time　5点
成就说明：完成支线任务“The Gramophone”

What's Your Sign?　5点
成就说明：完成支线任务“Shadow Play”

Telltale Heart　5点
成就说明：完成支线任务“Dead Man's Hand”

Dust to Dust　5点
成就说明：完成支线任务“Ashes to Ashes”

Long Walk, Short Pier　5点
成就说明：完成支线任务“Ribbons”

Spot the Difference　5点
成就说明：完成支线任务“Mirror, Mirror”

Birdman　5点
成就说明：完成支线任务“Bird Cage”

Silence is Golden　20点
成就说明：杀死十个咆哮的敌兵
成就拿法：就是那种吼一嗓子你就行动不能的敌人

Shadow Boxer　20点
成就说明：杀死十个模特型敌人
成就拿法：就是会用影分身的那种

Piñata Party　20点
成就说明：杀死十个那种白色会吊在屋顶上的敌人

Lockdown　20点
成就说明：杀死十个戴头套的敌人
成就拿法：监狱里看见的那种，被壮汉用锁链拴住当狗溜的

The Bigger They Are......　20点
成就说明：杀死十个壮汉型敌人
成就拿法：在最后结局我们追杀女警的过程中她会放出一些这样的敌人，这时候我们是可以将其秒杀掉的

Fight or Flight?　20点
成就说明：逃跑20次
成就拿法：可以在寂静岭的大街上看到敌人然后转身跑远

Silent Hill Historic Society　50点
成就说明：收集所有的“Mysteries”条目中的东西

Stay of Execution　25点
成就说明：打趴下二十个敌人，但是不杀掉它们
成就拿法：打趴下之后走掉就可以了

Capital Punishment　100点
成就说明：战斗难度设定为HARD通关，结局不限

Puzzle Master　100点
成就说明：解谜难度设置成HARD通关，结局不限

Gun Control　25点
成就说明：用手枪或者霰弹枪干掉25个敌人
成就拿法：注意最后鞭尸也必须用枪打

Hypochondriac　10点
成就说明：使用20个药包

Good Behavior　50点
成就说明：通关不杀生，任何难度均可

Now You're Cooking......　10点
成就说明：剧情获得

Out of the Frying Pan　10点
成就说明：剧情获得

Going off the Rails　10点
成就说明：剧情获得

Found a Friend!　10点
成就说明：剧情获得

Whatever Doesn't Kill You......　10点
成就说明：剧情获得

Ashes, Ashes　10点
成就说明：剧情获得

Broken Cycle　10点
成就说明：剧情获得

No Turning Back 10点
成就说明：剧情获得

Ending A 50点
成就说明：打出结局A

Ending B 50点
成就说明：打出结局B

Ending C 50点
成就说明：打出结局C

Ending D 50点
成就说明：打出结局D

Ending E 50点
成就说明：打出结局E



部分地图



鸟笼位置 1







鸟笼位置 2





挖掘地点 1





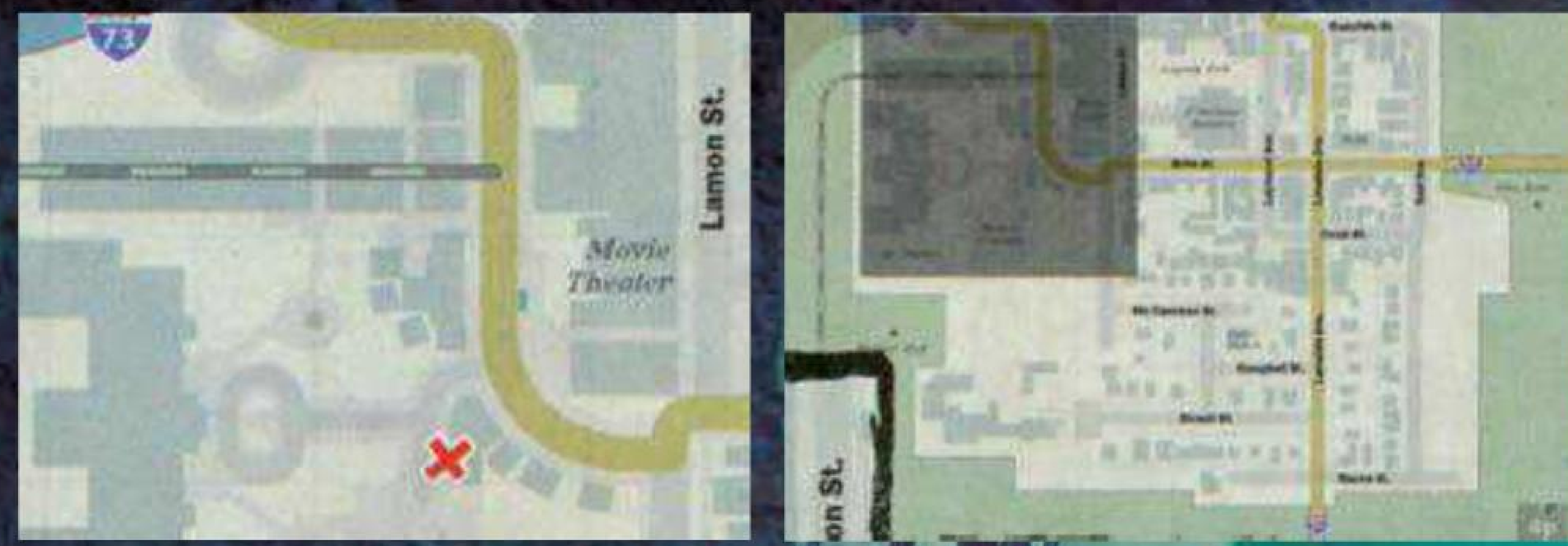
挖掘地点 2



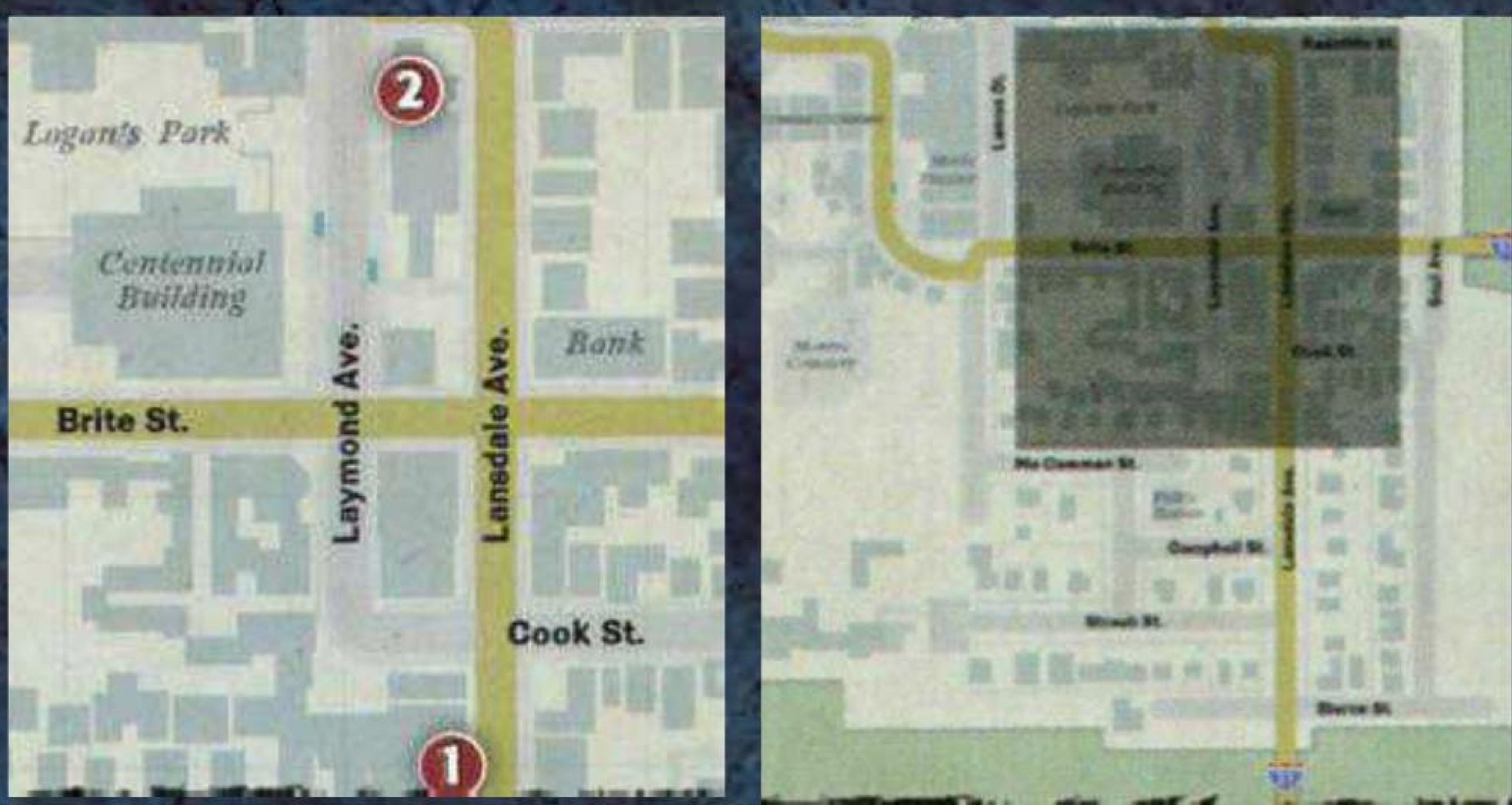
油画所在地点 1



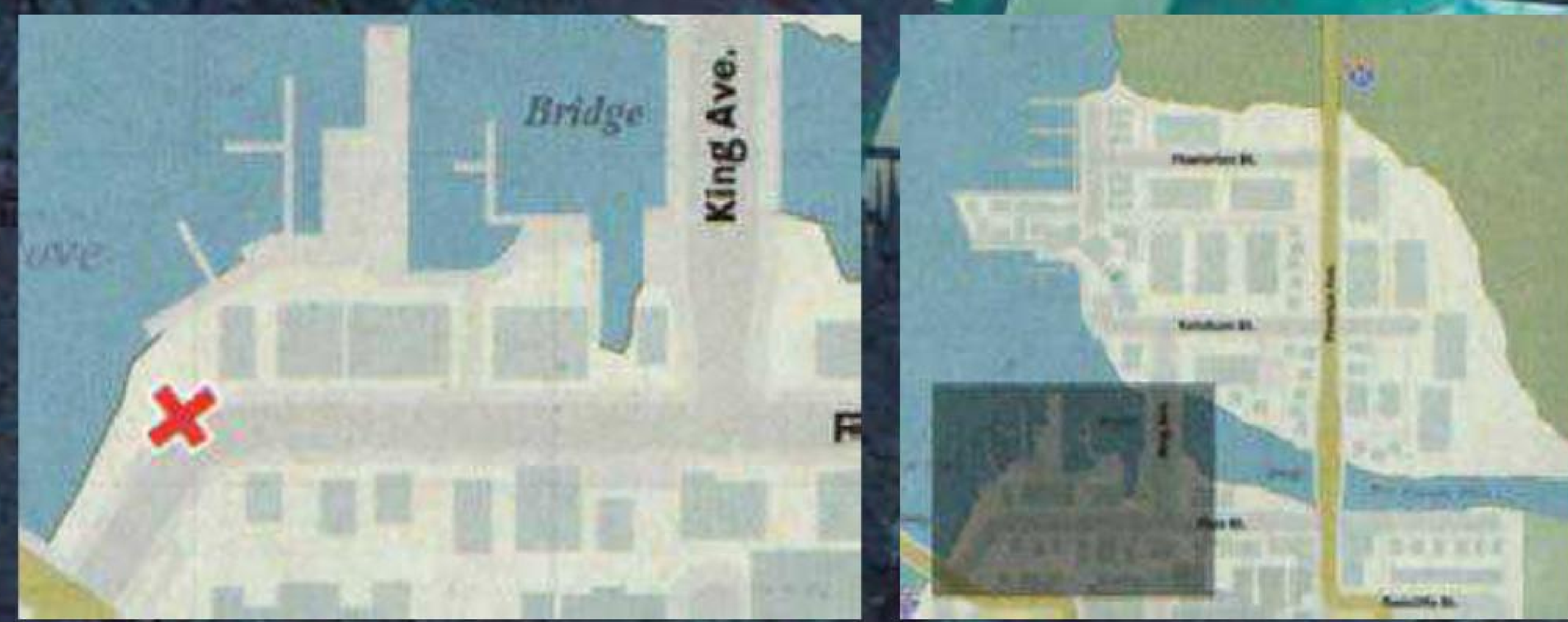
油画所在地点 3



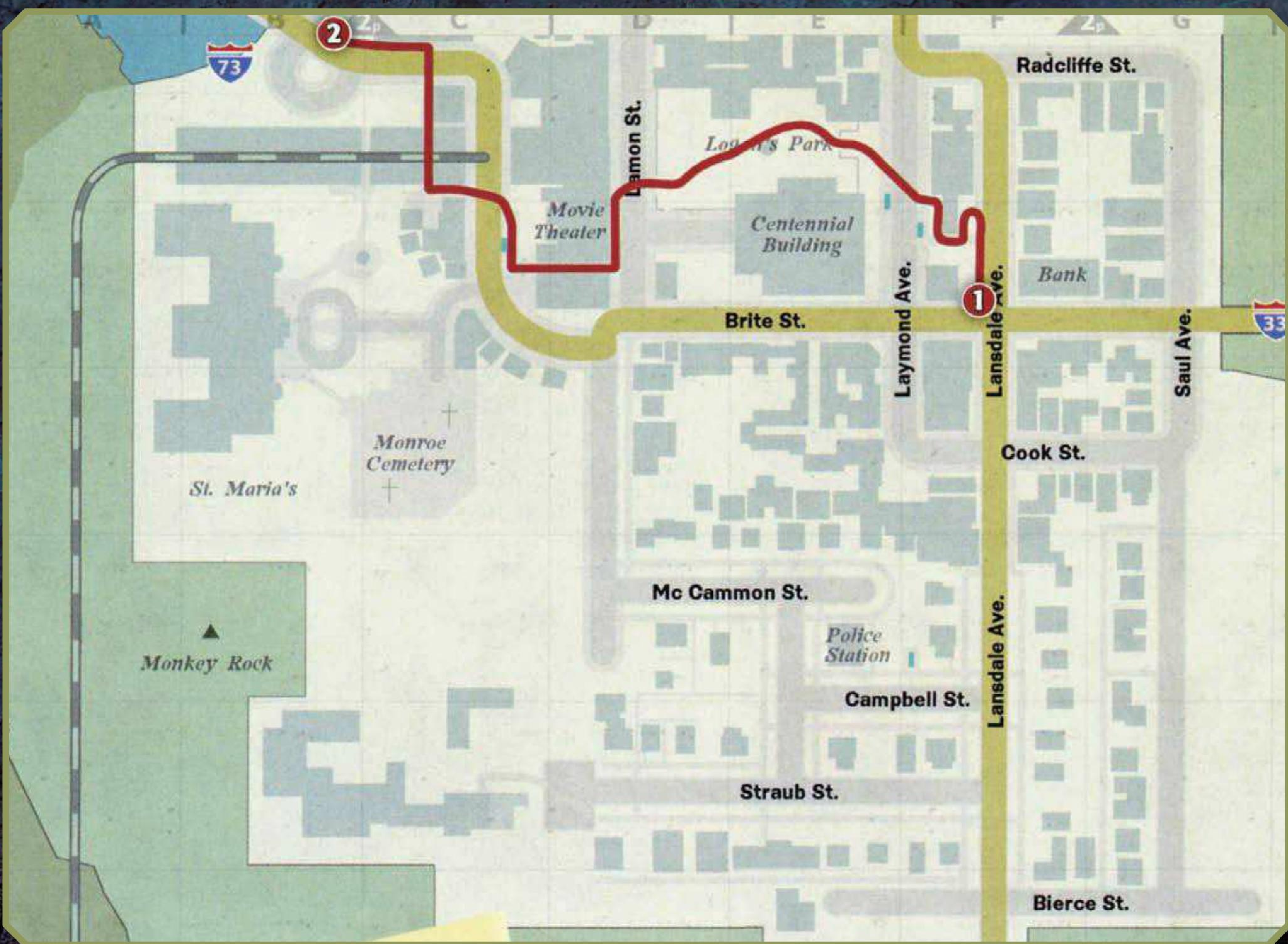
油画所在地点 2



油画所在地点 3



支线任务 Ribbons 跟踪路线 1

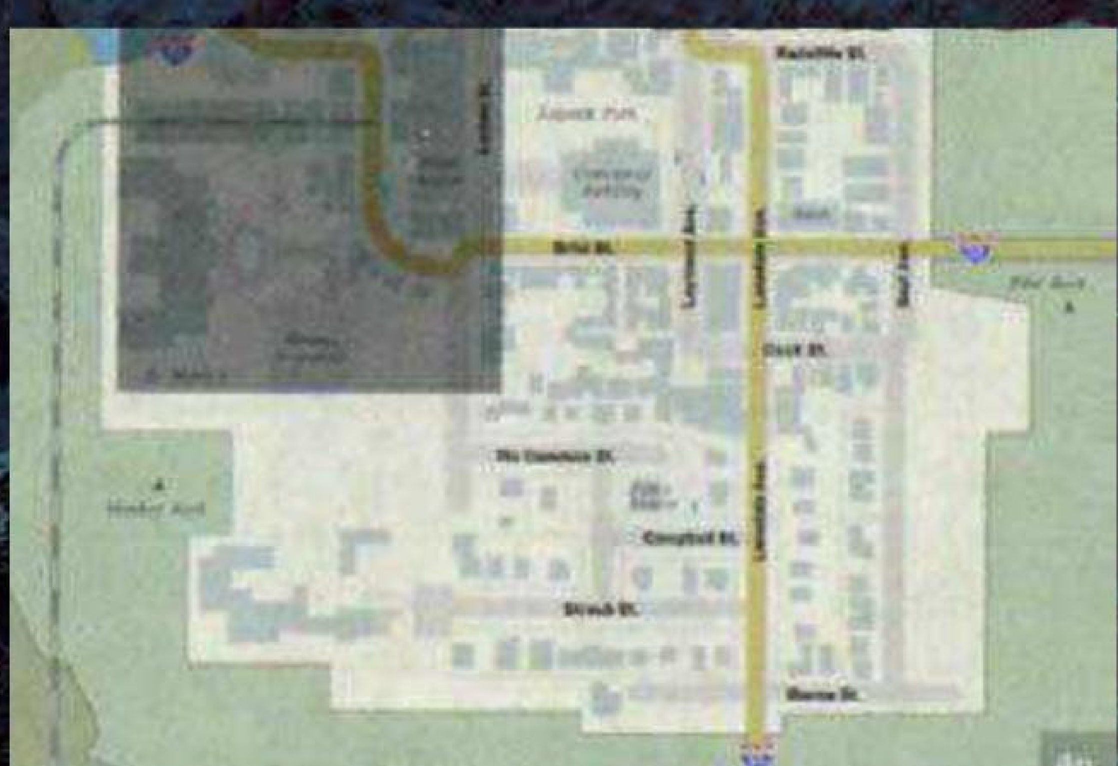


支线任务 Ribbons 跟踪路线 2

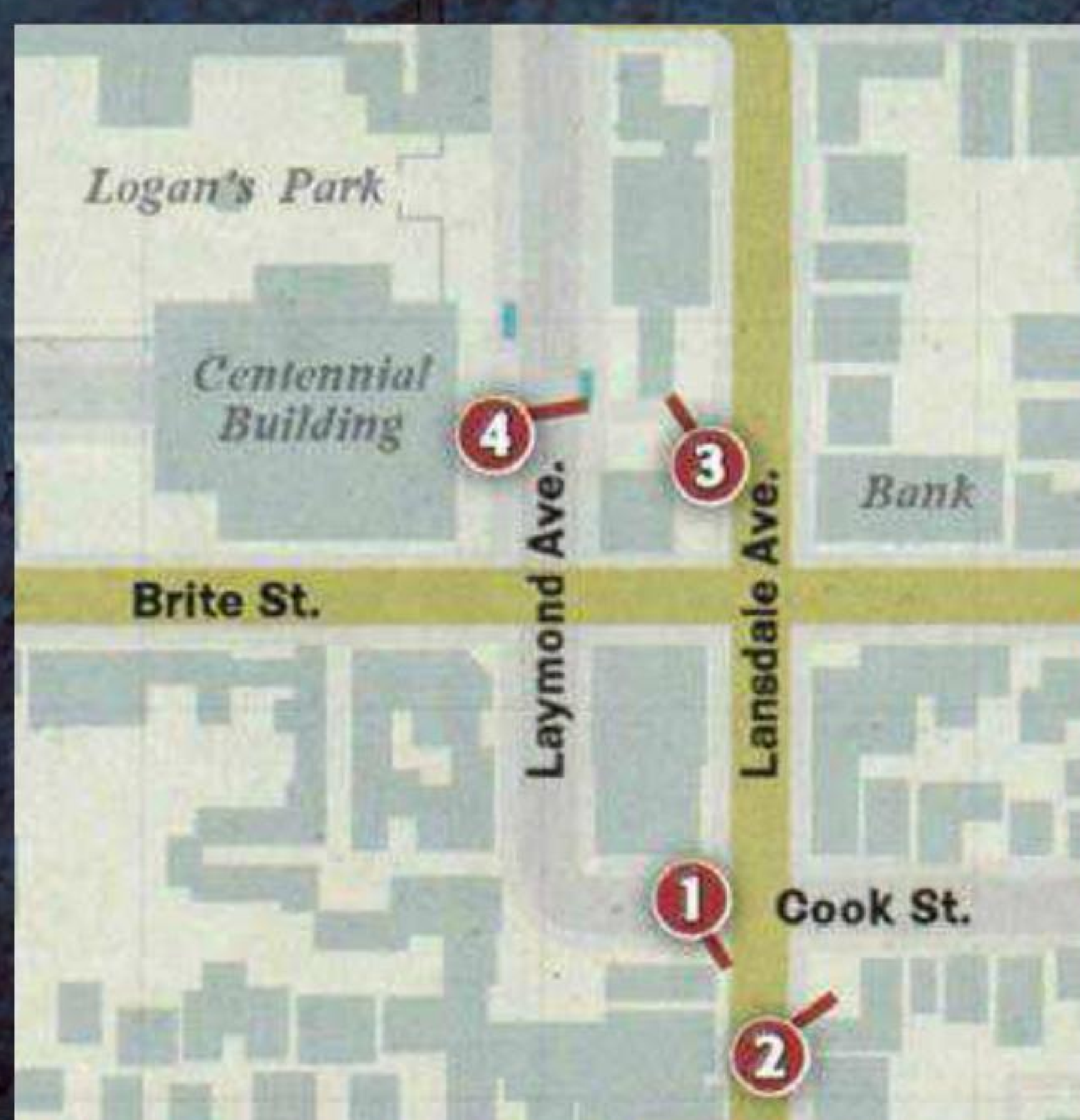


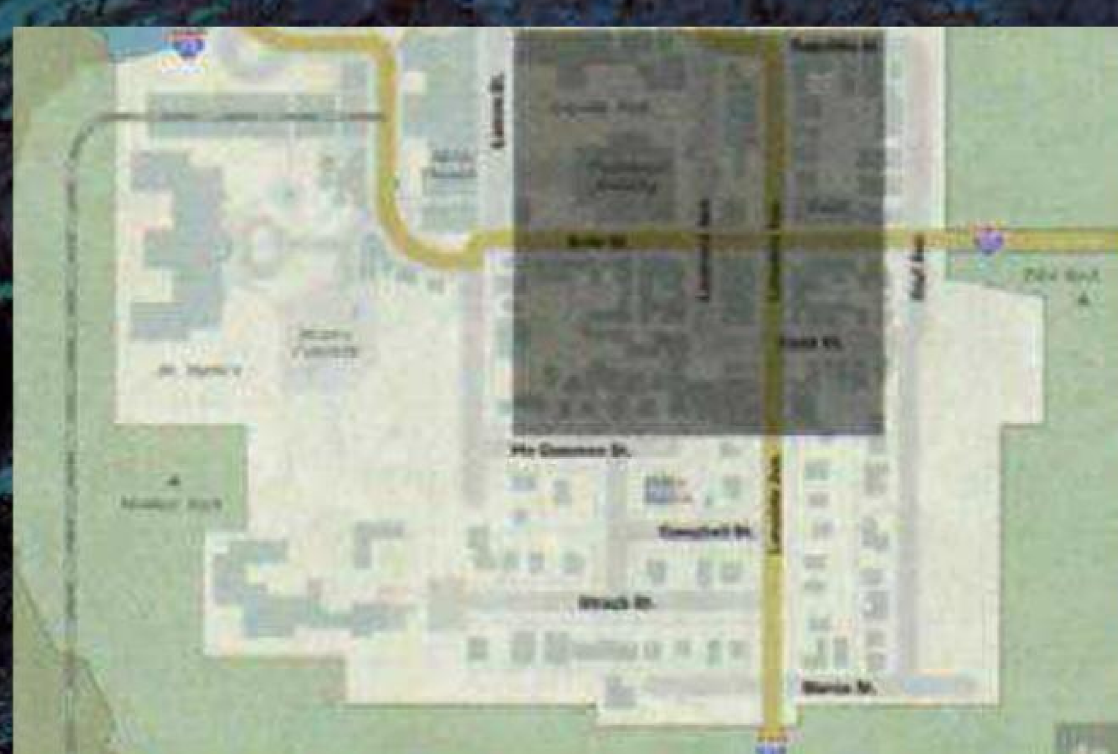
支线任务 Shadow Play 位置 1





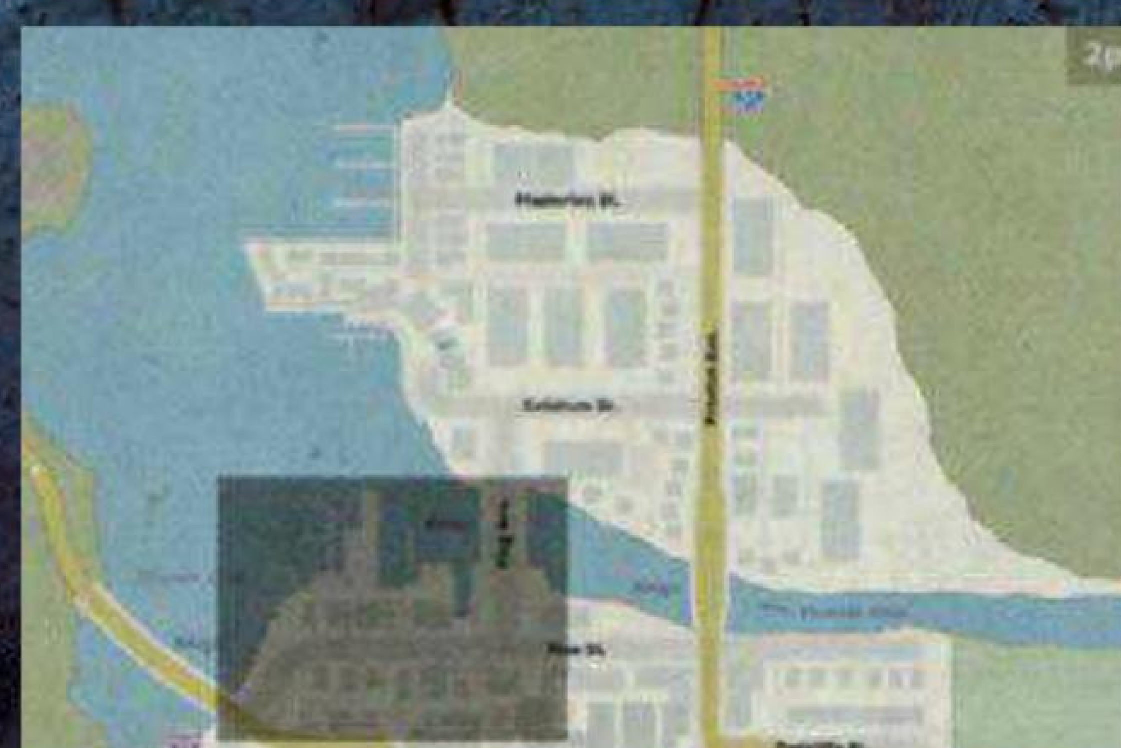
支线任务 Shadow Play 位置 1



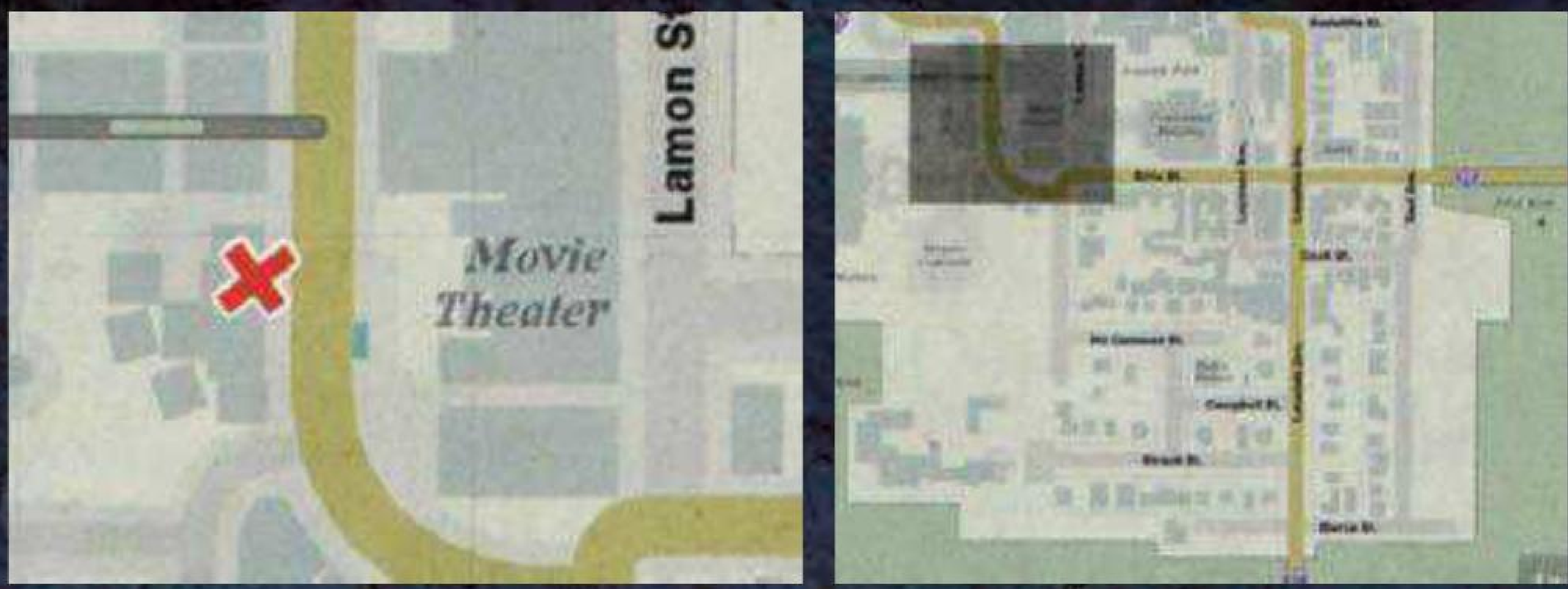


支线任务 Shadow Play 位置 3





大衣所在地



食物所在地



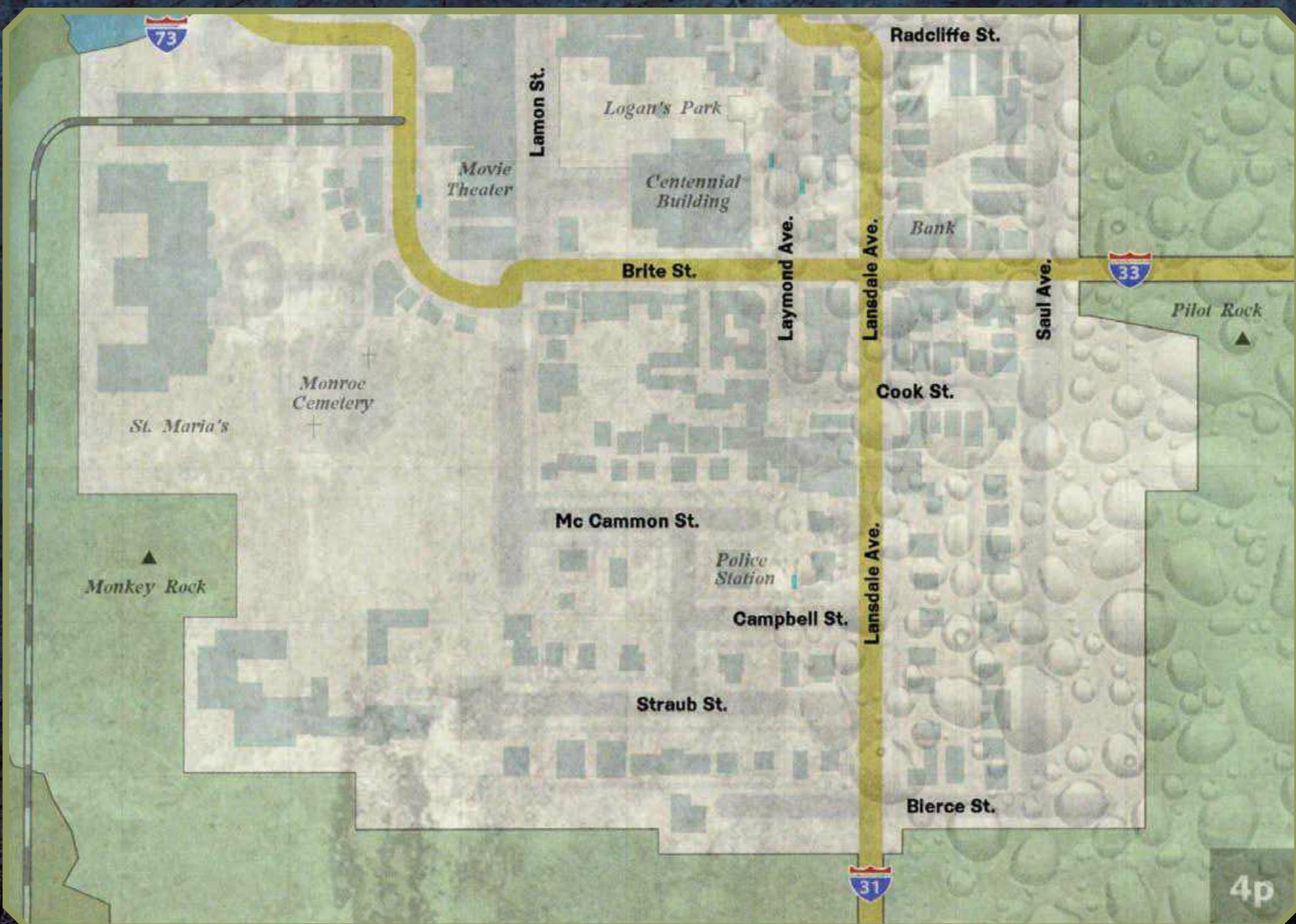
钓竿所在地



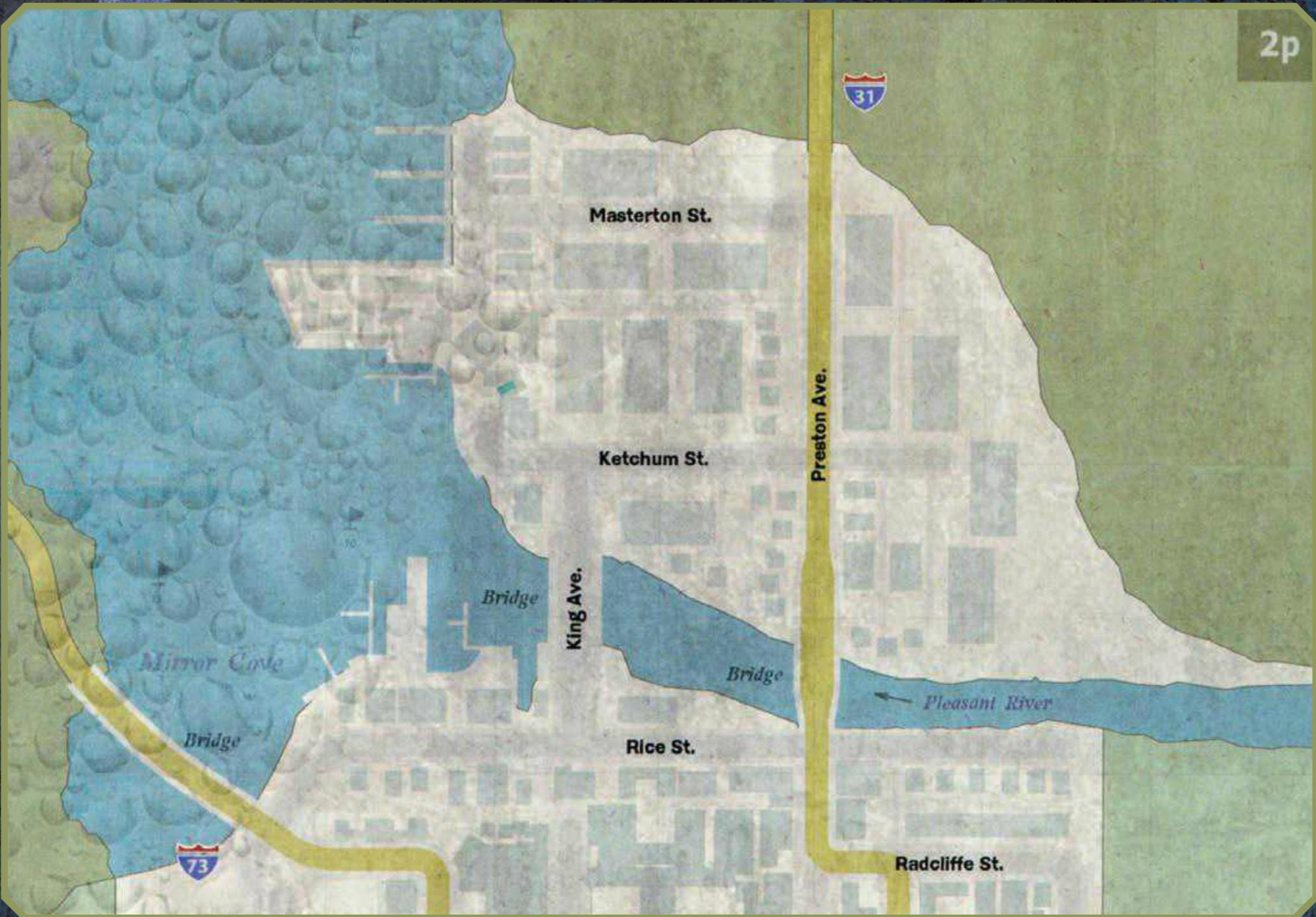
油画任务中宝藏所在地

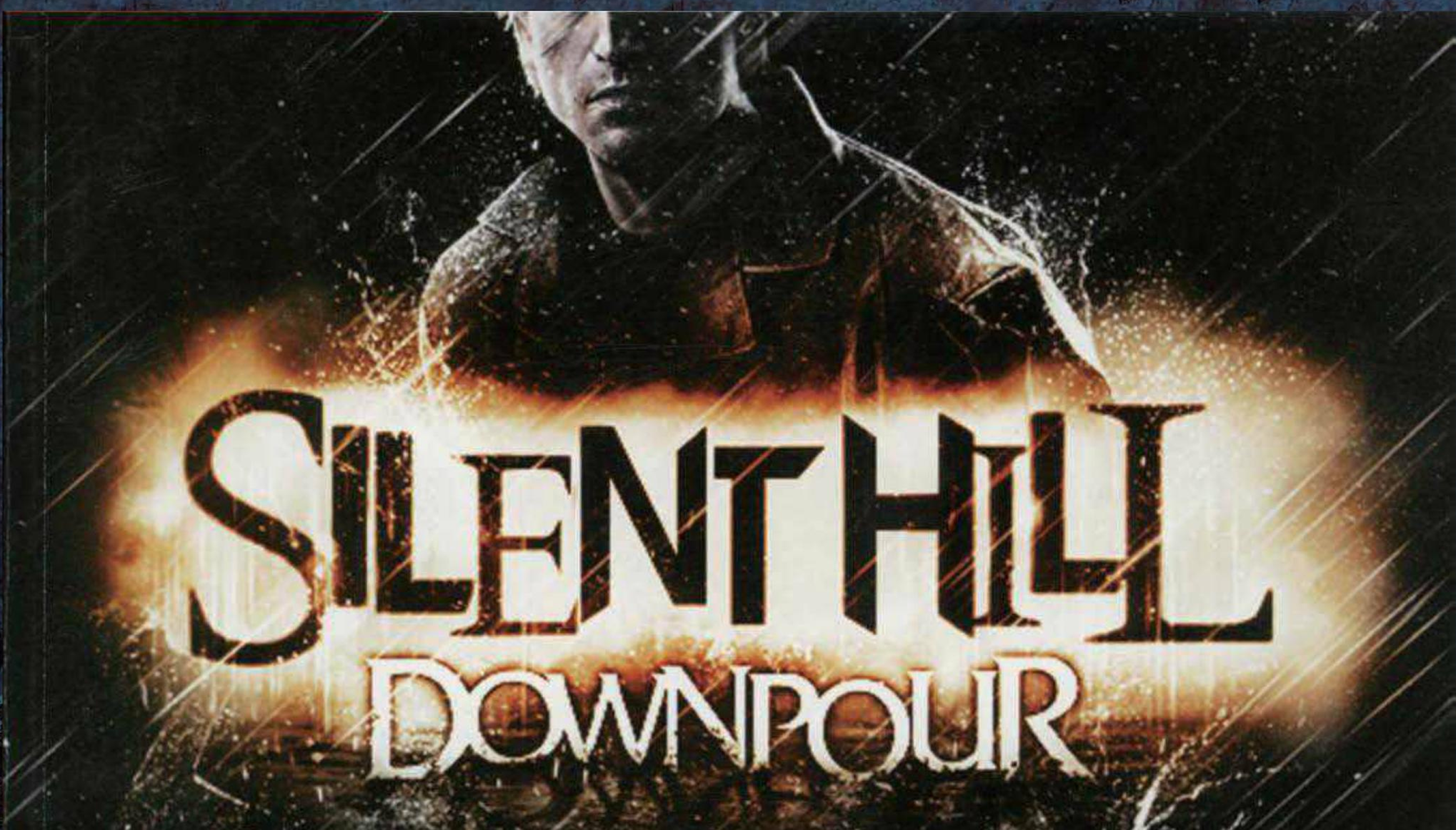


寂静岭主地图 1



寂静岭主地图 2


2p
31
Masterton St.
Ketchum St.
Preston Ave.
King Ave.
Bridge
Bridge
Mirror Cove
Bridge
Pleasant River
Rice St.
73
Radcliffe St.


SILENT HILL
DOWNPOUR



每一次玩《质量效应3》，我都禁不住感叹于游戏技术的进步与制作理念的进步，也越多地看到了游戏类型趋同的迹象。以最为严苛的角色扮演标准来说，其实本作的RPG味道并不浓，战斗系统的额框架是射击游戏，升级系统也并不繁复，装备系统比起一般角色扮演游戏来说甚至可以说是有点简陋。但是，角色扮演游戏之所以是角色扮演游戏，靠的不是繁复多样的数据和成吨的装备掉落，更不是靠数值变态的BOSS和掉落几率堪比中大彩的终极神器，而是对于故事描述和人物塑造上无可比拟的投入与热情。这也是为什么《质量效应3》是一款当之无愧的角色扮演游戏，它是如此大胆地融合吸收了大量的其他游戏类型元素，但是其最核心的理念仍然保持不变，就是要为玩家们呈现出一场精彩绝伦的太空歌剧。现在，让我们来感受一下“谢帕德三部曲”最后一个震撼的乐章吧！

质量效应3		EA	角色扮演
X360	Mass Effect 3		美版
	2012年3月6日	1人/在线4人	59.9美元
	对应Kinect		对应玩家年龄：17岁以上

欢迎光临特遣精英指挥部

早上好，特遣精英谢帕德，这是你恢复这个荣耀身分后第一次到访总部，为了让你尽快恢复状态，我们安排了一系列的训练，希望能够令你尽快达到曾经拥有过的巅峰水平。在接下来的训练当中，你会学习如何有效地操纵自己的身体，掌握如何精准地射击并充分了解自己的身体改造能力，向队友下达有效的指令等等，现在，训练开始。

操作

战斗操作列表

按键	功能
左摇杆	移动
右摇杆	视角
方向键↑	指挥全部队友攻击
方向键↓	指挥全部队友集结到身边
方向键←	指挥队友1移动/使用能力
方向键→	指挥队友2移动/使用能力
A键	调查/背靠掩体/翻滚，长按为奔跑
B键	近战攻击，长按为重攻击
X键	上弹，长按为更换武器

按键	功能
Y键	能力1
LB	能力2，长按为武器快捷菜单
LT	瞄准
RB	能力3，长按为能力快捷菜单
RT	射击
LS	90度转身
RS	任务导航
BACK	快速存档
START	菜单

非战斗操作列表

按键	功能
左摇杆	移动
右摇杆	视角
A键	调查/对话
LS	地图
RS	地图
BACK	快速存档
START	菜单



特殊操作

翻滚

在附近没有任何掩体的情况下，连按两次 A 键或使用左摇杆输入方向 +A 键便可以作出翻滚。

跨越掩体

背靠掩体的情况下，前推左摇杆再按 A 键可以跨越掩体，前提是掩体能够被跨越。在快速接近掩体时连按两次 A 键可以快速跨越掩体。遇到有高低差的地形时，跨越掩体会变为攀爬。

掩体转移

背靠掩体，在附近有其他掩体的情况下，将左摇杆推至掩体所在方向，按 A 键便可以转移至目标掩体。在同一掩体中，靠近掩体的转角时，按下 LS，可以转移到掩体的另一面。

暗杀

背靠掩体，在掩体对面有敌人存在的情况下，长按 B 键键，谢帕德会作出暗杀动作。本动作仅限于薄掩体后使用。

掩体攻击

背靠掩体，将左摇杆推至离开掩体的方向按 B 键可以发动掩体攻击，长按 B 键可以发动重掩体攻击。

快速射击

背靠掩体，直接按 RT，角色会略为探出身体射击，精准度不及瞄准状态下高，但可以更快地回缩到掩体中。

攀爬楼梯

谢帕德正对楼梯的情况下前推左摇杆，角色会自动攀爬楼梯。

跳跃

奔跑中冲向能跃过的缺口或在缺口旁推动摇杆长按 A 键，角色便会自动跃过缺口。

注目点

近年开始流行的注目点设置也加入到了本作当中，在有些场景玩家会遇到带有眼睛图案和右摇杆图标的提示，此时长按 RS，视角便会自动追踪注目点，观看剧情。

角色创建与职业分析

角色创建

性别

选择谢帕德指挥官的性别，会影响角色的配音，此处玩家也可以选择导入《质量效应 2》的人物存档。通关一次的情况下，玩家还可以选择导入《质量效应 3》的通关存档。



体验方式

体验方式分为三种，玩家可以按照自己的游戏习惯选择，实际上除了人物外形更改无法再进行外，其他体验方式的特点都可以在游戏中更改。三种体验方式分别是：

1.Action：强调战斗乐趣的体验方式，游戏会自动选择谢帕德的默认角色造型，角色对话选择选项是关闭的，玩家无需担心剧情方面的发展，一切都是自动，只有战斗部分难度不变，但升级时的强化点分配是自动的。

2.Role Playing：最为传统的游戏体验方式，玩家可以选择谢帕德的外貌和对话选项，战斗难度中等，升级时玩家需要自行分配强化点。

3.Story：强调剧情享受的体验方式，玩家可以选择谢帕德的外貌和对话选项，战斗难度低，升级时自动分配强化点。

姓名

谢帕德（Shepard）这个姓氏无法修改，而姓名则可以随意修改，不过在游戏中几乎没有任何实际影响。

职业

角色创建的重头戏，职业决定了玩家的作战方式，本作因为加入了武器负重系统，对于角色的战斗方式有着更大的影响，玩家需要谨慎地选择，因为职业是无法在游戏过程中更改的。关于职业的数据将会在“职业详解”中说明。

出身

这里可以选择的仍然是系列经典的三种出身：太空居民（Spacer），殖民者（Colonist）和地球原住民（Earthborn），在之前的作品当中，出身会对谢帕德的初始模范值（Paragon）和叛逆值（Renegade)造成影响，但在本作当中这种设定被取消了，出身只会影响某些对话的内容。

经历

经历同样是系列经典的三种：惟一幸存者（Sole Survivor），战争英雄（War Hero）和冷血动物（Ruthless），和出身一样，经历不再对谢帕德的模范值（Paragon)和叛逆值(Renegade)造成影响。

同伴情况

同伴情况分为三种：死伤惨重（Numerous），凯登·亚兰寇（Kaidan Alenko）和艾什莉·威廉姆斯（Ashley Williams），注意后两者的意思不是选中的同伴生还，而是选中的同伴死亡，选错了进入游戏后就没法改了。在选择死伤惨重的情况下，凯登和艾什莉之中仍然会有一个人存活，到底是谁存活则取决于谢帕德的性别，玩家使用男性谢帕德的情况下，生存的会是艾什莉，反之则是凯登。

职业分析

来到系列的第三作，游戏的职业仍然是六个传统职业，他们的基本能力也大致相同，不过有部分职业的能力得到了调整，因游戏的重攻击引入，作战方式也发生了些许变化，不过每一个职业的总体风格变化并不大。

▲注：能力升级中，后三个等级（Rank）会有上下两个分支，列表中分别以 A 和 B 表示，例如 Rank4A 表示四级能力的上方分支，而 Rank6B 则表示六级能力的下方分支。

共通能力

无论谢帕德指挥官选择用哪一种职业，Fitness 所提供的强化效果都是共通的，所以在攻略中我们把这个能力单独列出来，避免不必要的重复。

能力名称	Rank1	Rank2	Rank3	Rank4A	Rank4B	Rank5A	Rank5B	Rank6A	Rank6B
Fitness	提高15%生命值与护盾，提高15%近战伤害	提高10%生命值与护盾	提高20%近战伤害	提高30%近战伤害	提高15%生命值与护盾	用重攻击杀死一个敌人后30秒内提高75%近战伤害	护盾填充延迟缩短15%	提高30%近战伤害，用重攻击杀死一个敌人后20秒内提高30%能力伤害	提高25%生命值与护盾

士兵

Soldier

作为最朴素的作战单位，士兵是典型的枪械专家，拥有三种不同效果的弹药，能够充分应对不同类型的敌人，而直接攻击能力方面则只有震荡射击（Concussive Shot）和破片手雷（Frag Grenade），前者功能性大于攻击性，伤害力并不高，后者则受到爆炸时间、投掷抛物线、携带数量和补给的限制，无法大量使用，所以士兵可以考虑将各种弹药和基本能力作为重点提升对象。因为使用能力的频率低，可以尽管大量携带武器，甚至将五种武器全部带在身上，这样一来士兵就有了全面对应不同种类敌人的方法，但是代价的是士兵的特色能力肾上腺素爆发（Adrenaline Rush）基本上只能用于发动子弹时间逃命，而且不同枪械更换时每次都要花时间切换弹药，能力攻击支援只能完全依赖于队友。如果觉得这种战术过于极端，打造以突击步枪（Assault Rifle）为主要火力输出，大量使用肾上腺素爆发增加伤害的传统战术也是可行的。



士兵能力一览

能力名称	Rank1	Rank2	Rank3	Rank4A	Rank4B	Rank5A	Rank5B	Rank6A	Rank6B
Adrenaline Rush	获得肾上腺素爆发能力，冷却时间10秒，持续时间4秒，时间流逝减慢30%，提高50%武器伤害	缩短25%冷却时间	提高30%持续时间	启动能力时获得25%伤害减免	启动能力时延长15%子弹时间，提高25%武器伤害	提高40%持续时间	启动能力时提高50%近战伤害	启动能力时提高50%护盾强度	启动能力时能够使用一个额外的攻击能力
Concussive Shot	获得震荡射击能力，冷却时间5秒，造成100点伤害，产生300牛冲击力	缩短25%冷却时间	提高20%冲击力与伤害	提高30%冲击力与伤害	提高范围至1.5米	提高100%对冻结目标冲击力与伤害	缩短35%冷却时间	启动弹药能力时，震荡射击能力将附带弹药效果	10秒内对无防护目标造成能力伤害值100%的额外伤害，提高50%冲击力
Frag Grenade	获得破片手雷能力，造成600点伤害，范围6.5米	手雷携带量+1	提高20%伤害	提高30%伤害	提高30%范围	手雷携带量+2	10秒内对无防护目标造成能力伤害值40%的额外伤害	提高50%对装甲目标伤害	提高50%对护盾伤害
Incendiary Ammo	获得燃烧弹药能力，提高10%对生命值伤害和装甲伤害	燃烧弹药有15%几率让敌人恐慌	提高4%生命值与装甲伤害	提高6%生命值与装甲伤害	队友获得50%燃烧弹药效果	提高30%弹匣容量	提高25%爆头伤害	提高10%生命值与装甲伤害	燃烧弹药拥有爆炸效果，命中目标后对2.5米内敌人造成100点伤害
Disruptor Ammo	获得干扰弹药能力，启动时提高5%对生命值伤害，提高20%对屏障和护盾伤害	干扰弹药有15%几率短暂击晕敌人	提高2%对生命值伤害，提高8%对屏障和护盾伤害	提高3%对生命值伤害，提高12%对屏障和护盾伤害	队友获得50%干扰弹药效果	提高30%弹匣容量	提高25%爆头伤害	提高5%对生命值伤害，提高20%对屏障和护盾伤害	干扰弹药有25%几率短暂击晕敌人
Cryo Ammo	获得冰冻弹药能力，启动时能冻结无防护目标，冻结时间3秒，降低15%移动速度，降低25%装甲	冰冻弹药有30%几率冻结敌人	提高40%冻结时间	提高40%冻结时间	队友获得50%冰冻弹药效果	提高30%弹匣容量	提高35%爆头伤害	冰冻弹药有50%几率冻结敌人，提高20%减速效果	提高50%对冻结目标所有伤害，提高25%降低目标装甲效果
Combat Mastery	提高4%获取声望，提高5%武器伤害，武器负重值+20	提高5%武器伤害，提高4%获取声望	武器负重值+30，提高4%获取声望	提高5%武器伤害，提高10%能力伤害	提高25%能力持续时间，提高8%获取声望	提高20%队友武器伤害	提高20%爆头伤害	武器负重值+50	提高10%武器伤害，提高40%所有弹药能力伤害






渗透者

Infiltrator

只要还有狙击枪（Sinper Rifle）和光学迷彩斗篷（Tacitical Cloak），渗透者那充满了魅力的战斗风格就丝毫不会有改变，一枪一杀，哪怕是再强的敌人也承受不住渗透者的致命一击，就是这个职业的魅力所在。渗透者的基本战术一般围绕着狙击枪展开，一把高威力的武器加上护甲提供的爆头伤害增益还有能力升级带来的爆头伤害能够保证渗透者一击杀死大部分的敌人，在保证光学迷彩斗篷和战术精通（Operational Mastery）点满的情况下，可以将更多点数投入到干扰弹药当中，进一步加强枪械对护盾的破坏能力。一般来说，只要拥有强大的反器材狙击枪，渗透者对付人形敌人会有很大的优势，基本上是一枪一个，惟一能够限制渗透者表现的，是狙击枪那极低的携弹量，这一点只能通过灵活地在战场寻找弹药来解决。武器配置方面，单一把狙击枪虽然可以最大化轻装上阵带来的能力冷却优势，但是因为部分使用人海战术的目标不值得使用狙击枪对付——例如人类傀儡（Husk），带上一把用配件高度轻量化过的冲锋枪（SMG）也是个不错的选择。其他能力方面，建议可以点出黏着手雷（Sticky Grenade）用以应急，其他能力因为会和光学迷彩斗篷发生冷却冲突，并不非常建议点出。



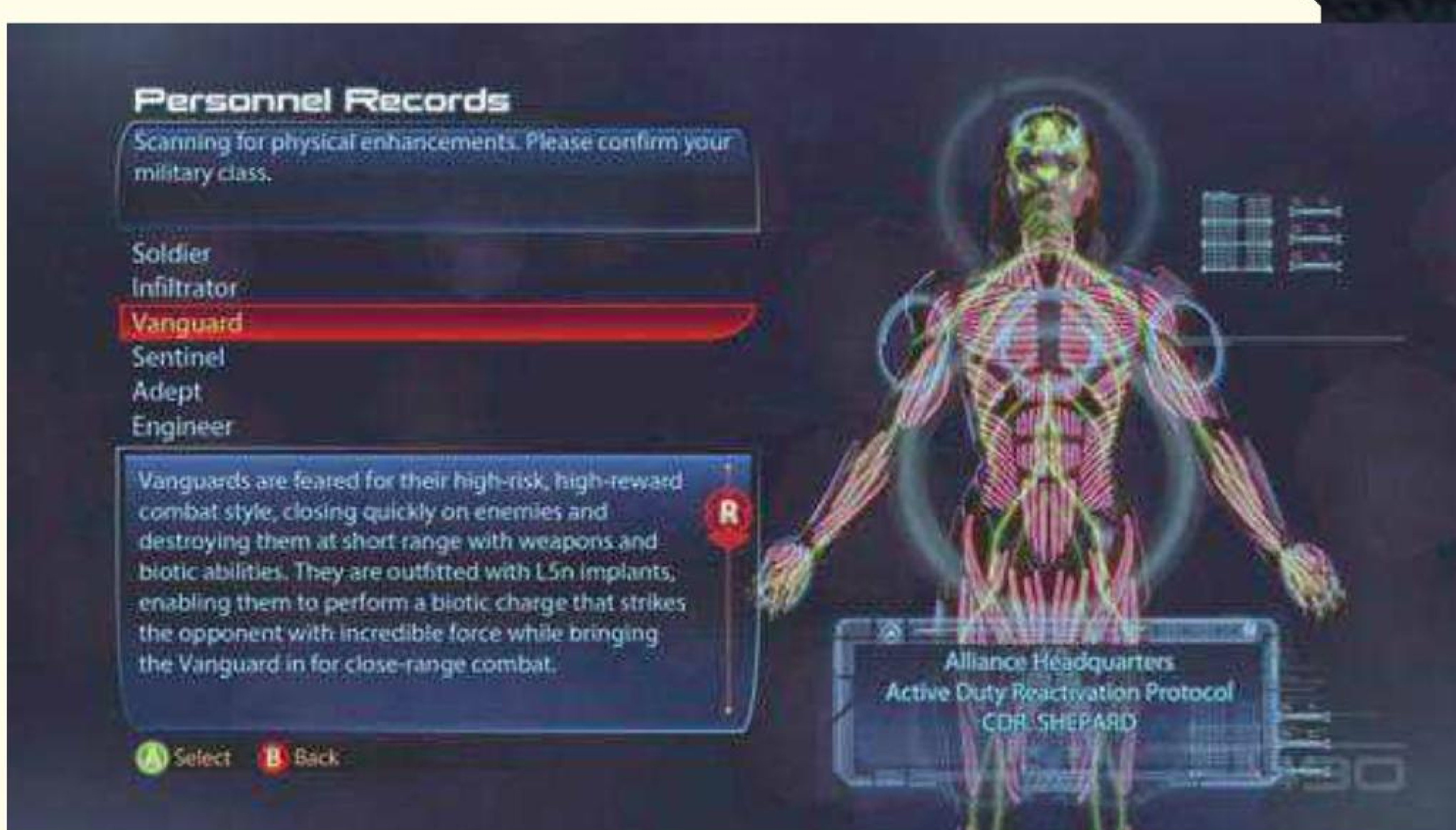
渗透者能力一览

能力名称	Rank1	Rank2	Rank3	Rank4A	Rank4B	Rank5A	Rank5B	Rank6A	Rank6B
Disruptor Ammo	获得干扰弹药能力，启动时提高5%对生命值伤害，提高20%对屏障和护盾伤害	干扰弹药有15%几率短暂击晕敌人	提高2%对生命值伤害，提高8%对屏障和护盾伤害	提高3%对生命值伤害，提高12%对屏障和护盾伤害	队友获得50%干扰弹药效果	提高30%弹匣容量	提高25%爆头伤害	提高5%对生命值伤害，提高20%对屏障和护盾伤害	干扰弹药有25%几率短暂击晕敌人
Cryo Ammo	获得冰冻弹药能力，启动时能冻结无防护目标，冻结时间3秒，降低15%移动速度，降低25%装甲	冰冻弹药有30%几率冻结敌人	提高40%冻结时间	提高40%冻结时间	队友获得50%冰冻弹药效果	提高30%弹匣容量	提高35%爆头伤害	冰冻弹药有50%几率冻结敌人，提高20%减速效果	提高50%对冻结目标所有伤害，提高25%降低目标装甲效果
Incinerate	获得燃烧能力，8秒冷却时间，造成300点伤害	缩短25%冷却时间	提高20%伤害	提高30%伤害	提高范围至2米	在8秒内对敌人造成能力伤害值40%的额外伤害	缩短25%冷却时间	提高100%对冻结目标伤害	提高50%对装甲目标伤害
Tactical Cloak	获得光学迷彩斗篷能力，10秒冷却时间，隐形持续8秒，启动时提高40%伤害	缩短25%冷却时间	提高30%隐形时间	提高40%隐形时间	提高30%隐形时伤害	缩短30%冷却时间	提高100%隐形时近战伤害	隐形时能够使用一个其他能力而不打破隐形	提高40%隐形时狙击枪伤害
Sticky Grenade	获得黏着手雷能力，造成750点伤害，范围2米	手雷携带量+1	提高20%伤害	提高30%伤害	提高30%范围	手雷携带量+2	提高100%对装甲目标伤害	提高40%伤害	手雷在碰到掩体和墙面时能够保持15秒不爆炸，并且在敌人接近时自动触发爆炸，提高50%范围
Sabotage	获得扰乱入侵能力，8秒冷却时间，控制时间12秒，范围2.5米，造成逆火伤害（Backfire）150点	缩短25%冷却时间	提高30%范围	提高50%持续时间	提高30%敌人武器过热时所受伤害	控制目标被摧毁时发生爆炸，对4米内敌人造成350点伤害	缩短25%冷却时间	被控制目标移动速度提高，并增加100%伤害	10秒内，提高100%被控制目标所受伤害
Operational Matery	提高4%获取声望，提高2.5%武器伤害，武器负重值+15，提高30%狙击子弹时间	武器负重值+20，提高4%获取声望	提高10%狙击子弹时间，提高4%获取声望，提高2.5%武器伤害	提高5%武器伤害，提高10%能力伤害	提高25%能力持续时间，提高8%获取声望	提高10%队友武器伤害，提高15%队友能力伤害与冲击力	武器负重值+35	提高25%能力伤害与持续时间	提高15%狙击枪伤害与爆头伤害

先锋

Vanguard

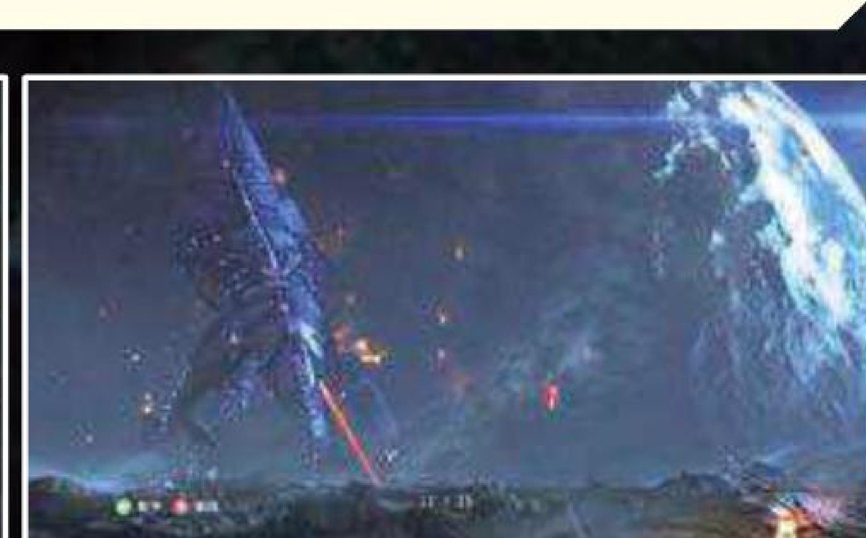
正如这个职业的名字，先锋的能力配置在本作当中得到了进一步的强化，围绕着异能屏障（Barrier）打造战术，先锋可以成为一个依赖技能来杀敌和填充屏障的强大近战职业，拥有其他职业望尘莫及的强大近身攻击力和极强的机动能力。但作为代价，先锋不得不更多地沐浴在枪林弹雨当中，为了保持能力的高冷却速度，携带过于沉重的武器并不是一个聪明的选择，先锋可以选择携带轻量化的冲锋枪和手枪，或者只拿着一把霰弹枪轻装上阵。后期在有条件习得同伴技能的情况下，请尽量学会能量吸取（Energy Drain），靠着这个技能，先锋可以在危险情况下迅速从敌人身上吸取护盾来填充自身的屏障，用以迅速恢复战斗力。在能力提升方面，先锋可以考虑是重视生存还是重视近战威力，前者可以让先锋更多地依赖异能在敌人群中横冲直撞，打乱敌人阵形，为队友杀敌创造机会，而后者则可以让先锋成为一个极度致命的近战高手。











先锋能力一览

能力名称	Rank1	Rank2	Rank3	Rank4A	Rank4B	Rank5A	Rank5B	Rank6A	Rank6B
Incendiary Ammo	获得燃烧弹药能力，提高10%对生命值伤害和装甲伤害	燃烧弹药有15%几率让敌人恐慌	提高4%生命值与装甲伤害	提高6%生命值与装甲伤害	队友获得50%燃烧弹药效果	提高30%弹匣容量	提高25%爆头伤害	提高10%生命值与装甲伤害	燃烧弹药拥有爆炸效果，命中目标后对2.5米内敌人造成100点伤害
Cryo Ammo	获得冰冻弹药能力，启动时能冻结无防护目标，冻结时间3秒，降低15%移动速度，降低25%装甲	冰冻弹药有30%几率冻结敌人	提高40%冻结时间	提高40%冻结时间	队友获得50%冰冻弹药效果	提高30%弹匣容量	提高35%爆头伤害	冰冻弹药有50%几率冻结敌人，提高20%减速效果	提高50%对冻结目标所有伤害，提高25%降低目标装甲效果
Pull	获得拉扯能力，冷却时间4秒，浮空时间4秒	缩短25%冷却时间	提高40%浮空时间	提高50%浮空时间	提高范围至2米	对被浮空的敌人造成每秒20点伤害	提高25%被浮空敌人受到的伤害	拉扯能力变为二连发	缩短50%冷却时间
Biotic Charge	获得异能冲锋能力，冷却时间10秒，造成250点伤害，产生500牛冲击力，恢复50%屏障	缩短25%冷却时间	提高20%冲击力与伤害	提高30%冲击力与伤害	异能冲锋能够对2米内两个额外目标造成伤害	使用能力后3秒内提高15%武器伤害	使用能力后15秒内提高25%能力伤害	异能冲锋有25%几率不触发冷却时间	使用能力后提高50%恢复屏障值
Shockwave	获得冲击波能力，冷却时间8秒，造成200点伤害，产生600牛冲击力，范围2米，有效距离10米	缩短20%冷却时间	提高20%冲击力与伤害	提高30%冲击力与伤害	提高35%范围	提高异能爆炸50%的冲击力与伤害	提高50%有效距离	缩短35%冷却时间	冲击波能让敌人短暂浮空
Nova	获得异能新星能力，造成350点伤害，产生450牛冲击力，范围4米	提高25%范围	提高30%冲击力与伤害	提高40%冲击力与伤害	提高40%范围	使用能力后15秒内缩短25%所有能力冷却时间	能够消耗50%屏障发动两次异能新星，但冲击力与伤害降低40%	提高100%对屏障，护盾与装甲目标伤害	异能新星有25%几率完全不消耗屏障发动
Throw	获得投掷能力，冷却时间4秒，产生600牛冲击力	缩短25%冷却时间	提高30%冲击力	提高40%冲击力	提高范围至2米	提高异能爆炸50%的冲击力与伤害	触发异能爆炸后立刻结束所有能力冷却时间	投掷能力变为二连发	缩短50%冷却时间
Assault Mastery	提高4%获取声望，提高2.5%武器伤害，提高5%能力伤害，武器负重值+15	武器负重值+20，提高4%获取声望	提高2.5%武器伤害，提高5%能力伤害提高4%获取声望	提高5%武器伤害，提高10%能力伤害	提高30%冲击力，提高8%获取声望	提高10%队友武器伤害，提高15%队友能力伤害	武器负重值+35	提高15%霰弹枪伤害	提高25%能力伤害，持续时间和冲击力

哨兵

Sentinel

集合了科技能力和异能，哨兵是一位战场上的多面手，在对付不同类型的敌人时都拥有不错的优势，特色技能科技装甲（Tech Armor）让哨兵变得比其他职业更不依赖掩体，在有其他如防御矩阵（Defense Matrix）或防御术（Fortification）这一类能力的支持下，哨兵将会变成一个抗打击能力极强的坦克型战士，再配备上大威力的霰弹枪，只要近距离迎着敌人炮火将他们一个个打倒即可。在敌人特别密集的情况下，哨兵也可以选择解除科技装甲，直接使用扭曲（Warp）和投掷（Throw）来打乱敌人的队形，破坏他们的火力网，再一一对付。惟一能够对哨兵造成较大麻烦的，应该是那些有着惊人攻击力，却又不害怕异能和浮空手雷（Lift Grenade）的大体型敌人，这时哨兵可以尝试使用冰爆（Cryo Blast）来减缓敌人的移动速度，或者躲到掩体后，开启科技装甲再使用狙击枪对付敌人，因为有着科技装甲提供的额外防护，就算用狙击枪的瞄准子弹时间不及渗透者长，哨兵还是可以相对从容地瞄准敌人的弱点下手。



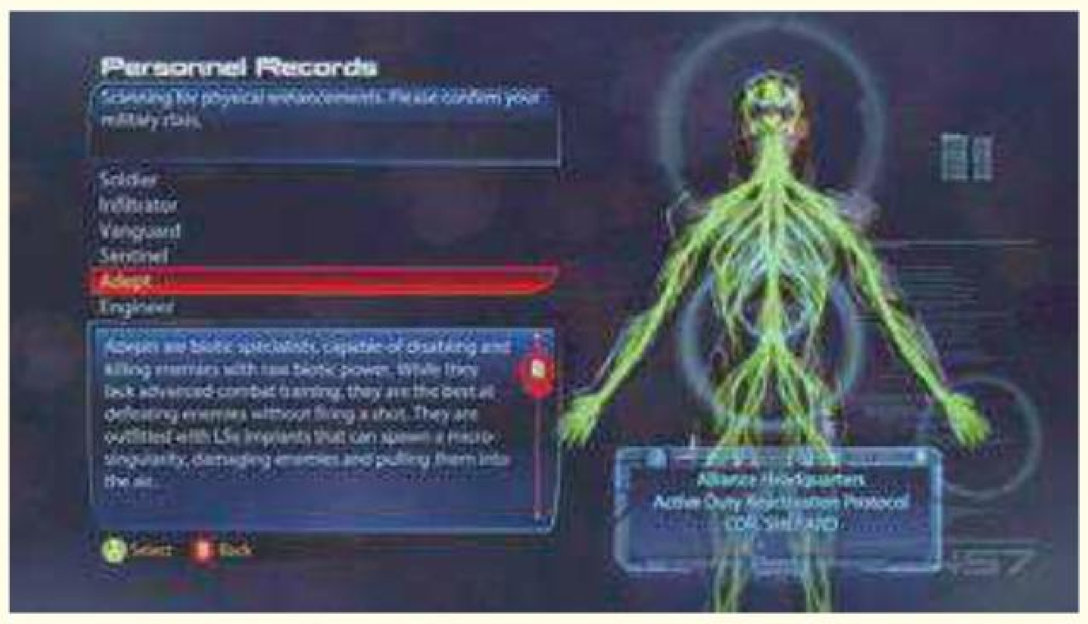
哨兵能力一览

能力名称	Rank1	Rank2	Rank3	Rank4A	Rank4B	Rank5A	Rank5B	Rank6A	Rank6B
Throw	获得投掷能力，冷却时间4秒，产生600牛冲击力	缩短25%冷却时间	提高30%冲击力	提高40%冲击力	提高范围至2米	提高异能爆炸50%的冲击力与伤害	触发异能爆炸后立刻结束所有能力冷却时间	投掷能力变为二连发	缩短60%冷却时间
Warp	获得扭曲能力，冷却时间8秒，造成250点伤害，特效持续10秒	缩短25%冷却时间	提高20%伤害	提高30%伤害	提高排斥爆炸的50%冲击力、伤害和范围	提高40%伤害，提高60%特效持续时间	扭曲特效使敌人受到武器和能力伤害提高15%	提高扭曲50%对屏障和装甲的伤害，特效对装甲目标效果提高25%	缩短35%冷却时间
Lift Grenade	获得浮空手雷能力，造成350点伤害，范围2米，浮空时间4秒	手雷携带量+1	提高20%伤害	提高30%伤害	提高30%范围	手雷携带量+2	提高50%浮空时间	浮空时间结束后把敌人砸到地上，令他们眩晕3秒	提高30%伤害与范围
Tech Armor	获得科技装甲能力，冷却时间12秒，25%伤害减免，引爆时造成200点伤害，范围3米	引爆科技装甲后缩短25%冷却时间	提高20%引爆伤害与范围	提高30%引爆伤害与范围	提高5%伤害减免	提高20%科技装甲启动时能力伤害与冲击力	提高30%科技装甲启动时近战伤害	降低30%科技装甲启动时能力冷却惩罚	提高10%伤害减免
Overload	获得过载能力，8秒冷却时间，造成220点伤害	缩短25%冷却时间	提高20%伤害	在8米内对一个额外目标造成60%能力伤害	提高30%伤害	过载能力对无护盾敌人造成短暂硬直时间	缩短25%冷却时间	提高15%伤害，在8米内再对一个额外目标造成60%能力伤害	提高100%对屏障和护盾的伤害
Cryo Blast	获得冰爆能力，4秒冷却时间，冻结时间4秒，降低敌人15%移动速度	缩短25%冷却时间	提高40%冻结时间	提高60%冻结时间	提高范围至2米	提高20%降低敌人移动速度效果	提高10%对减速和冻结目标伤害	缩短50%冷却时间	提高15%对减速和冻结目标伤害，提高25%降低目标装甲效果
Offensive Mastery	提高4%获取声望，提高2.5%武器伤害，提高5%能力伤害，武器负重值+15	武器负重值+20，提高4%获取声望	提高4%获取声望，提高2.5%武器伤害，提高5%能力伤害与冲击力	提高15%冲击力与伤害	提高25%能力持续时间，提高8%获取声望	提高10%队友武器伤害，提高15%队友伤害与冲击力	武器负重值+35	提高25%能力伤害，冲击力与持续时间	有15%几率能够使用能力而不触发冷却时间，但下一个能力必定触发冷却时间

异能者

Adept

作为使用异能的大师，异能者拥有所有职业当中最为全面的异能能力，攻击手段涵盖了几乎所有方面的需求，加上本作负重系统带来的额外能力冷却速度，导致了异能者可以采取一枪不开的战术，仅仅用冷却时间极短的异能便可以击败大多数敌人。如果玩家想要走彻底的异能路线，推荐优先提升扭曲，在直接攻击类能力里头，这算是最优秀的一个，不但威力不俗，还附带削弱护甲能力，能够很好地辅助队友杀伤敌人。奇点黑洞（Singularity）在大部分情况下表现理想，但因为后期部分敌人并不惧怕这一技能的浮空效果，表现会有所下降。投掷和拉扯（Pull）两个技能当中，前者可以引发异能爆炸，后者则可以卸掉克鲁伯斯守护者的盾牌，有针对性地使用会有相当不错的效果。在武器方面，最适合异能者的武器恐怕就是那些足够轻，不会对技能冷却造成负担的武器，轻量化的冲锋枪和重量较低的重型手枪都是不错的选择。



异能者能力一览

能力名称	Rank1	Rank2	Rank3	Rank4A	Rank4B	Rank5A	Rank5B	Rank6A	Rank6B
Warp	获得扭曲能力，冷却时间8秒，造成250点伤害，特效持续10秒	缩短25%冷却时间	提高扭曲20%伤害	提高扭曲30%伤害	提高排斥爆炸的50%冲击力、伤害和范围	提高40%伤害，提高60%特效持续时间	扭曲特效使敌人受到武器和能力伤害提高15%	提高扭曲50%对屏障和装甲的伤害，特效对装甲目标效果提高25%	缩短35%冷却时间
Throw	获得投掷能力，冷却时间4秒，产生600牛冲击力	缩短25%冷却时间	提高30%冲击力	提高40%冲击力	提高范围至2米	提高异能爆炸50%的冲击力与伤害	触发异能爆炸后立刻结束所有能力冷却时间	投掷能力变为二连发	缩短50%冷却时间
Shockwave	获得冲击波能力，冷却时间8秒，造成200点伤害，产生600牛冲击力，范围2米，有效距离10米	缩短20%冷却时间	提高20%冲击力与伤害	提高30%冲击力与伤害	提高35%范围	提高异能爆炸50%的冲击力与伤害	提高50%有效距离	缩短35%冷却时间	冲击波能让敌人短暂浮空
Singularity	获得奇点黑洞能力，冷却时间4.5秒，持续4秒，拥有1.5米直径影响范围	缩短25%冷却时间	提高20%持续时间和范围	提高30%延长时间，并且能够对复数敌人产生作用	提高25%范围	对被浮空的敌人造成每秒20点伤害	缩短30%冷却时间	奇点黑洞释放的前十秒影响范围暂时扩大35%	奇点黑洞失效后引爆会对五米范围内的目标造成300点伤害
Pull	获得拉扯能力，冷却时间4秒，浮空时间4秒	缩短25%冷却时间	提高40%浮空时间	提高50%浮空时间	提高范围至2米	对被浮空的敌人造成每秒20点伤害	提高25%被浮空敌人受到的伤害	拉扯能力变为二连发	缩短50%冷却时间
Cluster Grenade	获得簇群手雷能力，造成每秒250点伤害，产生1000牛冲击力，范围3米	手雷携带量+1	提高20%冲击力与伤害	提高30%冲击力与伤害	提高35%范围	手雷携带量+2	提高100%对浮空目标伤害	增加一次额外的簇群分裂	提高50%冲击力与伤害
Biotic Mastery	提高4%获取声望，提高10%能力伤害，武器负重值+10	武器负重值+20，提高4%获取声望	提高10%冲击力和伤害，提高4%获取声望	提高15%冲击力和伤害	提高25%能力持续时间，提高8%获取声望	提高30%队友能力伤害	提高10%能力伤害，武器负重值+20	触发异能爆炸后20秒内缩短30%所有能力冷却时间	提高25%冲击力、伤害和能力持续时间

工程师

Engineer

说起工程师，这个职业最大的特色就是能够提供额外火力的战斗球形炮台（Combat Drone），这种能够发动电击攻击敌人，并且可以在战场上自动追击敌人的智能炮台不但可以帮助工程师更快地消灭敌人，本身也能吸引一定程度的火力。对于炮台的使用方式决定了工程师的作战思路，如果是打算将球形炮台作为一个可移动爆炸物般地使用，那就不必提升炮台的护甲，能力方面以过载（Overload）和冰爆或燃烧（Incinerate）为主，尽量快速削弱敌人的护甲，让炮台爆炸时能够造成更直接的伤害。而如果是以炮台生存为主，那可以将更多的强化点投入到岗哨炮塔（Sentry Turret）和扰乱入侵（Sabotage）上，前者可以再增添一个固定的火力点，而后者则可以控制敌人炮塔或机械单位，进一步增添玩家的额外火力源，玩家只需要拿好武器，等待敌人被逼出掩体后轻松射杀掉。走生存路线的球形炮台还是一个对付大型强力敌人的好能力，只要将炮台放到敌人面前，他们往往会将注意力放在炮台上，从而为玩家争取到更多攻击机会。

工程师能力一览

能力名称	Rank1	Rank2	Rank3	Rank4A	Rank4B	Rank5A	Rank5B	Rank6A	Rank6B
Incinerate	获得燃烧能力，8秒冷却时间，造成300点伤害	缩短25%冷却时间	提高20%伤害	提高30%伤害	提高范围至2米	在8秒内对敌人造成能力伤害值40%的额外伤害	缩短25%冷却时间	提高100%对冻结目标伤害	提高50%对装甲目标伤害
Overload	获得过载能力，8秒冷却时间，造成220点伤害	缩短25%冷却时间	提高20%伤害	在8米内对一个额外目标造成60%能力伤害	提高30%伤害	过载能力对无护盾敌人造成短暂硬直时间	缩短25%冷却时间	提高15%伤害，在8米内再对一个额外目标造成60%能力伤害	提高100%对屏障和护盾的伤害
Cryo Blast	获得冰爆能力，4秒冷却时间，冻结时间4秒，降低敌人15%移动速度	缩短25%冷却时间	提高40%冻结时间	提高60%冻结时间	提高范围至2米	提高20%降低敌人移动速度效果	提高10%对减速和冻结目标伤害	缩短50%冷却时间	提高15%对减速和冻结目标伤害，提高25%降低目标装甲效果
Combat Drone	获得战斗球形炮台能力，5秒冷却时间，炮台造成40点伤害，拥有500点护盾	缩短25%冷却时间	提高30%炮台伤害与护盾	提高40%炮台伤害与护盾	炮台在被摧毁时发生爆炸，对5米内敌人造成156点伤害	炮台攻击对2.5米内敌人造成130点伤害，并短暂击晕对方	提高50%炮台伤害与护盾	炮台能发射火箭弹，对1.5米内敌人造成130点伤害	炮台攻击能够攻击三个额外目标
Sabotage	获得扰乱入侵能力，8秒冷却时间，控制时间10秒，范围2.5米，造成逆火伤害（Backfire）150点	缩短25%冷却时间	提高30%范围	提高50%持续时间	提高30%敌人武器过热时所受伤害	被控制目标被摧毁时发生爆炸，对3米内敌人造成120点伤害	缩短25%冷却时间	被控制目标移动速度提高，并增加100%伤害	10秒内，提高100%被控制目标所受伤害
Sentry Turret	获得岗哨炮塔能力，5秒冷却时间，炮塔造成每秒25点伤害，拥有500点护盾	缩短25%冷却时间	提高30%炮塔伤害与护盾	提高40%炮塔伤害与护盾	炮塔获得电击能力，能够短暂电晕敌人	炮塔获得冰冻弹药，有机会冻结敌人3秒	炮塔获得穿甲弹药，提高100%对装甲敌人伤害	炮塔能发射火箭弹，对1.5米内敌人造成130点伤害	炮塔能喷射烈焰，对敌人造成每秒71.5点伤害
Tech Mastery	提高4%获取声望，提高10%能力伤害，武器负重值+10	武器负重值+20，提高4%获取声望	提高10%能力伤害，提高4%获取声望	提高15%能力伤害	提高25%所有能力持续时间，提高8%获取声望	提高30%队友冲击力与伤害	提高10%能力伤害，武器负重值+20	提高100%战斗球形炮台与岗哨炮塔护盾，提高50%战斗球形炮台与岗哨炮塔伤害	提高25%能力伤害与持续时间

系统

经验值获取与升级

经验值获取

游戏的升级系统仍然是RPG式，玩家的主要经验值来源是完成任务，获取医疗包和阅读游戏中的文档会获得少量的经验值奖励，不过升级所需求的经验值并不多，所以玩家几乎完成每个任务都会升上一两级。注意有部分任务会分段式地提供经验值，玩家如果此前累计的经验值够高，可能会在执行任务途中升级，别忘了立刻打开菜单强化新的能力，提高角色战斗力。



升级

每一级谢帕德和队友都可以获得强化点，可以用于投入到某一项能力当中。注意本作当中经验值是和所有队友共享，无论队友何时加入队伍，其等级都会完全和谢帕德持平，玩家无需专门培养队友，但是在选择一位新队友一起作战时一定要记得先对其进行能力强化，因为除非玩家开启了自动升级强化选项，不然队友的强化点都尚未投入到能力当中。

在单机战役中，无论选择哪个职业，谢帕德都会拥有八项能力（Powers），里头既包含了主动使用的能力，也有持续产生效果的增益类能力和增强人物本身属性的被动能力，每一项能力都分为六级，将能力提升到相应的级别需要耗费与等级相同的强化点，即将某项能力提升至一级时需要1点强化点，而提升至六级则需要6点强化点。

能力的前三级只有一个升级选项，而后三级则存在着两个分支，玩家只能从两个分支之中选择一个，但不会影响下一级的分支选择，即玩家在强化某个能力时，在第四级级选择了上方分支的强化项目的情况下，第五级仍然可以选择下方分支的强化项目，而不会被硬性要求继续选择上方分支的强化项目。尽管在选择分支上没有硬性规定，但一般来说同一条路线的强化项目其加强能力方向会较为一致，玩家最好是在确认了自己的作战风格后再考虑是选择哪一项能力强化。



武器与护甲



本作的装备系统比起前作有了一定程度上的变化，基本内容没有太大的改变，但是在一些细节上有新元素的加入，最典型的新要素就是武器系统增添了负重概念和配件，武器分类上，大威力的重武器（Heavy Weapon）不再是可携带武器，只会在特定的关卡中供玩家使用，同时也取消了武器的职业限制，任何职业都可以使用所有五大类武器。护甲方面的变化则要更小一些，只是统一了护甲部位的属性，方便玩家堆砌强化效果，而且本作仍然存在着有特殊效果的一体式护甲。

武器

武器在本作当中分为五大类，分别是狙击枪（Sinper Rifle）、突击步枪（Assault Rifle）、冲锋枪（Submachine Gun）、霰弹枪（Shotgun）和重型手枪（Heavy Pistol）。因为每个职业都不再有武器装备限制，本作引入了武器负重概念，玩家虽然能够携带所有五种武器，但增加的负重会严重降低能力的冷却时间，如何取舍要看玩家自己的战术风格而定。武器本身的性能可以通过武器升级（Weapon Upgrades）得到一定程度的提升，不过并不会造成性能上的根本变化，武器升级最高可以达到十级，名字最后的罗马数字便代表了武器目前的等级。下表列出目前游戏中已知的所有枪械，因为枪械本身的属性能够在游戏中查看，本次攻略以简述武器的特点为主，希望能够对玩家挑选武器有所帮助。

武器属性效果一览

名称	效果
重量（Weight）	影响角色的负重量
弹容量（Capacity）	影响武器的弹匣容量和可携带弹药数量
射速（Fire Rate）	影响武器的射击速度
伤害（Damage）	影响武器的威力
准确度（Accuracy）	影响武器子弹的偏斜程度

1.狙击枪 Sinper Rifle

狙击枪的普遍特点是高精准度，几把反器材狙击枪重量颇高，弹量、连射速度和伤害随型号不同而有所变化。

武器名称	效果
Black Widow	反器材狙击枪，半自动连射，连射间隔　，子弹能够穿透薄掩体和护盾，后座力大。
M–13 Raptor	高射速高弹量的突击步枪式狙击枪，，后座力低但威力低。
M–97 Viper	属性平均的狙击枪，半自动连射，连射间隔　，缺乏亮点。
M–92 Mantis	后座力中等，威力较高，前期渗透者主力武器。
Javelin	反器材狙击枪，单发弹匣，瞄准镜为桀斯风格，视点较窄，自带透视效果，能够看到烟雾和掩体后的敌人，射击需蓄力，后座力中等。
M–29 Incisor	半自动连射，一次射击连发三枚子弹，后座力较高。
M–98 Widow	反器材狙击枪，单发弹匣，后座力低于Black Widow但弹量也低于Black Widow。

2.突击步枪 Assault Rifle

突击步枪的普遍特点是弹量较高伤害较低，其他属性因应型号不同而浮动。

武器名称	效果
M–8 Avenger	全自动连射，后座力低，容易压住枪口。
Geth Pulse Rifle	全自动连射，高弹量高弹匣容量，后座力极低，但换弹速度较慢。
Phaeston	全自动连射，属性平均，换弹速度极快。
M–96 Mattock	半自动连射，射击精准度较高，后座力极低。
M–55 Argus	半自动连射，一次射击连发三枚子弹，后座力极高，换弹速度较慢。
M–15 Vindicator	半自动连射，一次射击连发三枚子弹，后座力低，换弹速度快。
N7 Valkyrie	半自动连射，一次射击连发两枚子弹，准确度较高。
M–76 Revenant	全自动连射，后座力高，射速高但准确度极差。



3.冲锋枪 Submachine Gun

冲锋枪的普遍特点是重量低，弹量高，射速高，其他属性在不同型号间存在一定差异。

武器名称	效果
M–25 Hornet	半自动连射，一次射击连发三枚子弹，后座力高，弹量相对较低。
M–4 Shuriken	半自动连射，一次射击连发六枚子弹，后座力低，弹量中等，重量极低。
M–9 Tenpest	全自动连射，后座力中等，换弹速度中等。
M–12 Locust	全自动连射，后座力低，换弹速度快，弹匣容量小。

4.霰弹枪 Shotgun

霰弹枪的普遍特点是重量与威力高，弹量极低，准确度偏低，换弹速度慢，其他属性依据型号而发生变化。

武器名称	效果
M–23 Katana	半自动连射，弹量较多，子弹散布广。
Geth Plasma Shotgun	半自动连射，弹量较多，可蓄力，耗费两枚弹药，子弹散布中等。
M–11 Wraith	半自动连射，弹量少，子弹散步中等。
M–27 Scimitar	全自动连射，间隔长，弹药最多，子弹散布广。
Graal Spike Thrower	半自动连射，可蓄力，耗费一枚弹药，子弹散布窄，弹量少。
M–22 Eviscerator	半自动连射，子弹散布广，换弹速度快。
Disciple	半自动连射，弹量多，子弹散布中等，重量较轻。
M–300 Claymore	单发弹匣，子弹散布广，弹量少，威力极高。

5.重型手枪 Heavy Pistol

重型手枪的普遍特点是准度中等，类型多变，后座力较小。

武器名称	效果
M–5 Phalanx	半自动连射，弹量较多。
Arc Pistol	半自动连射，可蓄力，耗费三枚弹药，后座力中等。
Scorpion	半自动连射，子弹为黏着炸弹，有爆炸延迟。
M–3 Predator	半自动连射，属性平均，换弹速度快。
M–77 Paladin	半自动连射，威力高，弹量极少，换弹速度慢。
M–6 Carnifex	半自动连射，威力中等，弹量少，换弹速度慢。

配件

本作新加入的系统，每一种武器都拥有两个配件槽，玩家需要在五个配件中选择出最适合自己需要的两个配件装备到武器上，提升其性能。配件提供的增益效果是以百分比提升武器某项性能，为了获取最大收益，请千万不要对应武器的弱项来增添配件。五种武器的配件互相不共通，而且和武器一样存在等级概念，不过配件的等级不能靠武器改造提升，



只能通过购买或拾取来获得更高级的配件。下面列出每种武器的五个配件的具体效果，每个配件前都会有武器种类的名称，玩家在购买时记得要先确认好配件对应的武器，避免买错。

1：狙击枪 Sinper Rifle

配件名称	效果
Sinper Rifle Concentration Mod	提高武器伤害，举枪瞄准时获得短暂子弹时间。
Sinper Rifle Spare Thermal Clip	提高武器弹量和弹匣容量。
Sinper Rifle Extended Barrel	提高武器伤害。
Sinper Rifle Piercing Mod	提高子弹穿透力，能够穿透薄掩体并忽略敌人一定比例的装甲（Armor）。
Sinper Rifle Enhanced Scope	提高武器精准度，并且能够锁定烟雾后的敌人。

2：突击步枪 Assault Rifle

配件名称	效果
Assault Rifle Stability Damper	提高武器稳定性，降低后座力。
Assault Rifle Magazine Upgrade	提高武器弹量和弹匣容量。
Assault Rifle Piercing Mod	提高子弹穿透力，能够穿透薄掩体并忽略敌人一定比例的装甲。
Assault Rifle Extended Barrel	提高武器伤害。
Assault Rifle Precision Scope	提高武器精准度，并且增添高倍率瞄准镜。

3：冲锋枪 Submachine Gun

配件名称	效果
SMG Ultralight Materials	降低武器重量。
SMG Magazine Upgrade	提高武器弹量和弹匣容量。
SMG High Caliber Barrel	提高武器伤害。
SMG Heat Sink	每次换弹有几率不消耗携带携带子弹数量。
SMG Scope	提高武器精准度，并且增添高倍率瞄准镜。

4：霰弹枪 Shotgun

配件名称	效果
Shotgun Spare Thermal Clip	提高武器弹量和弹匣容量。
Shotgun Shredder Mod	提高子弹穿透力，能够穿透薄掩体并忽略敌人一定比例的装甲。
Shotgun Blade Attachment	提高装备武器时的近战伤害。
Shotgun High Caliber Barrel	提高武器伤害。
Shotgun Smart Choke	降低子弹的散布范围。

5：重型手枪 Heavy Pistol

配件名称	效果
Heavy Pistol Melee Stunner	提高装备武器时的近战伤害。
Heavy Pistol Piercing Mod	提高子弹穿透力，能够穿透薄掩体并忽略敌人一定比例的装甲。
Heavy Pistol Magazine Upgrade	提高武器弹量和弹匣容量。
Heavy Pistol High Caliber Barrel	提高武器伤害。
Heavy Pistol Scope	提高武器精准度，并且增添高倍率瞄准镜。

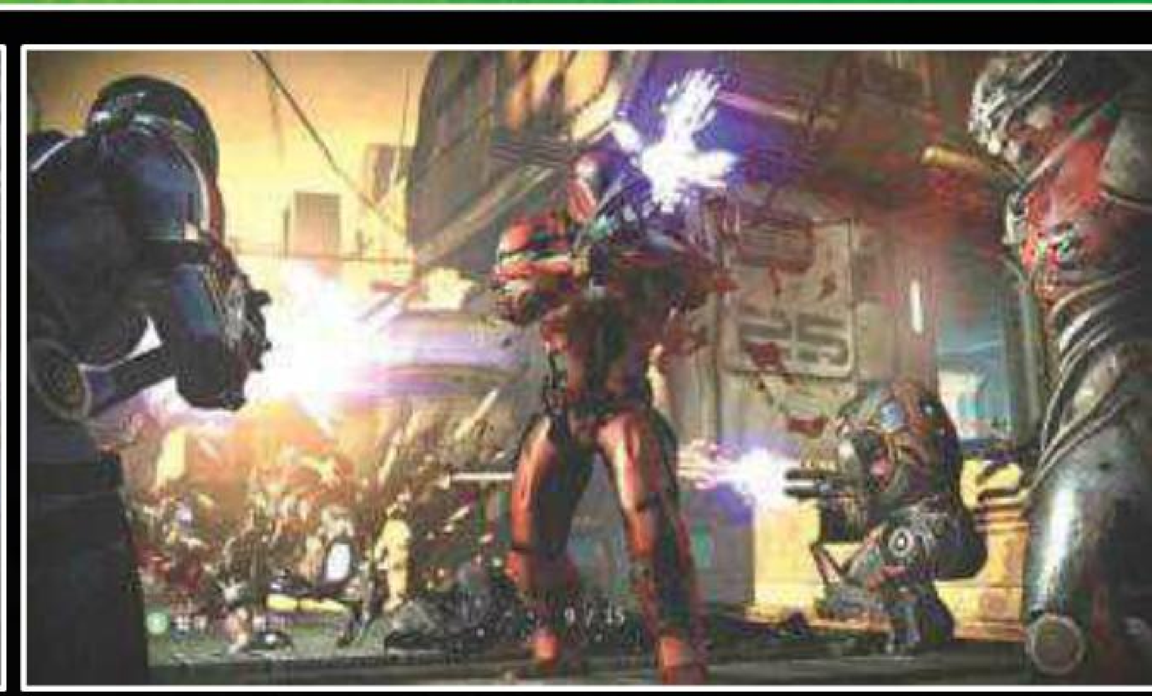
负重

本作新引入的概念，玩家身上的武器重量会影响玩家的能力冷却速度，最高可以让冷却速度加快200%，最低则可以让冷却速度减慢200%，这一效果与任何能力提供的能力冷却时间缩短增益效果叠加或相互抵消。玩家角色可以在基础能力当中提高负重能力的上限，武器重量不超过负重能力上限时，不会减少能力冷却增益，超过则按照超出的重量数值降低冷却增益的比例。









诺曼底号导航

第一层 船长室（Captain's Cabin）

玩家可以在这里更换谢帕德的护甲和队友的护甲外观，如果有队友或船上的 NPC 要求私人会面，玩家可以在船长室呼叫队友前来交谈。

第二层 战斗信息中心（Combat Information Center）

玩家最常来到的地方，区域中的银河地图可以用于指挥诺曼底号航行，还能够查看私人频道的信件，处于保安区域的通讯室（Vid Comm）和战情室（War Room）一般会有关键剧情 NPC 存在，玩家还可以在战情室查看目前所拥有的战争资产（War Assets）与每个宇宙区域的备战度（Readiness）。

第三层 船员甲板（Crew Deck）

另一个比较常用的功能区域，医疗室（Medical）提供了学习额外能力（Bouns Powers）和重置能力（Reassign Powers）的服务，莱阿娜的房间（Liara's Cabin）则提供了利用信息终端（Intel Terminal）获得额外增益的服务。

第四层 引擎室（Engineering）

除了前来与女记者戴安娜·阿勒斯（Diana Allers）和工程师亚当斯（Engineer Adams）对话，这层没有其他功能。如果玩家有下载 DLC，新队友也会出现在这一层。

第五层 升降舱（Shuttle Bay）

这里包含了武器工作台（Weapon Bench），武器升级（Weapon Upgrades），远程交易终端（Procurement Interface）和护甲柜（Armor Locker），是玩家另外一个最常拜访的地方。

神堡导航

神堡大使馆区（Citadel Embassies）



●港口停留区（Docks：Holding Area）



●韦尔塔纪念医院（Huerta Memorial Hospital）



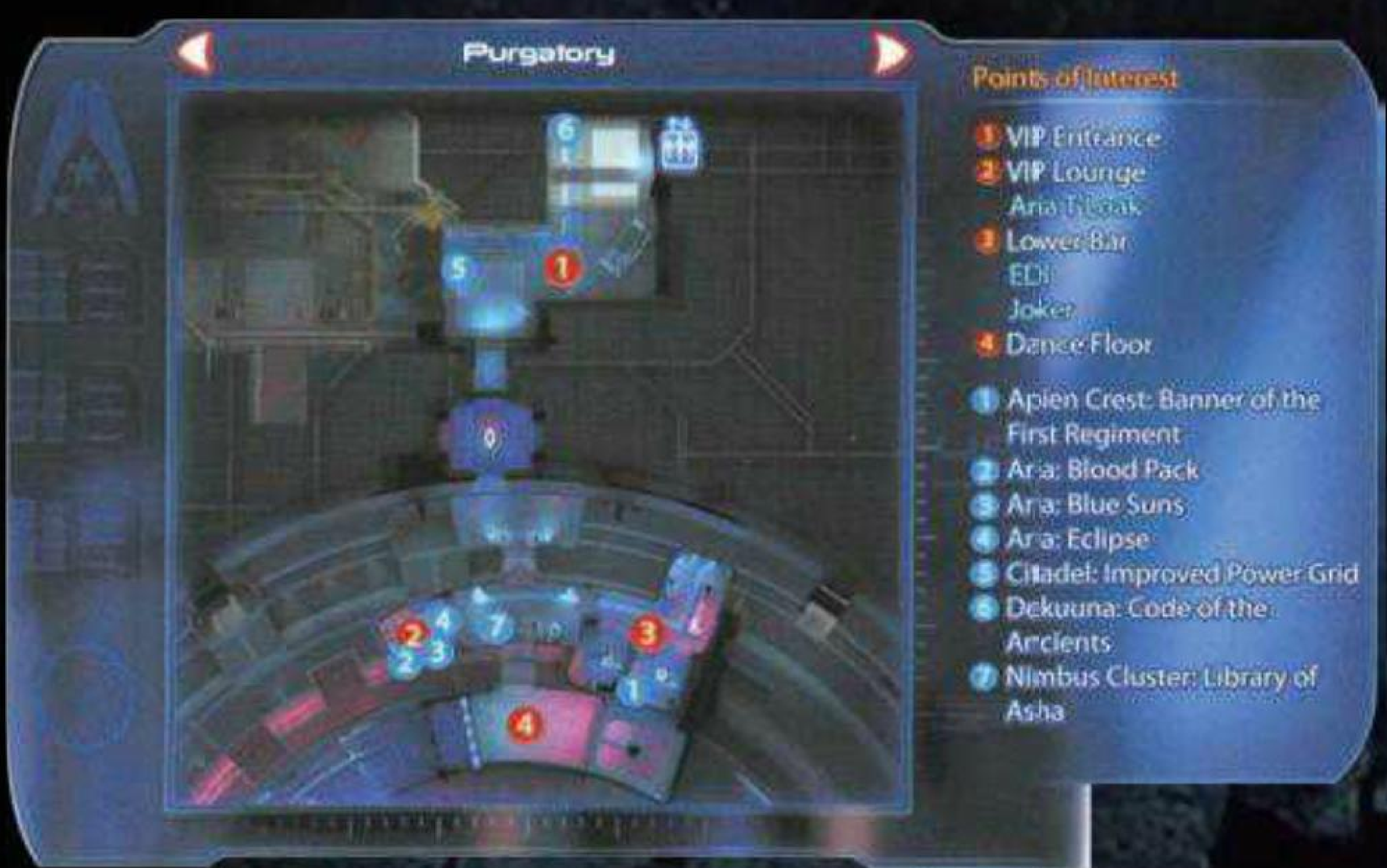
●曼底号停泊处：D24码头（Normandy Dock：Bay D24）



●贸易区（Presidium Commons）



●炼狱夜总会（Purgatory）



战斗进阶

《质量效应3》的战斗系统非常简单而容易上手，任何有玩过射击游戏经验的玩家基本都不会遇到上手困难，但一些在初次接触时可能无法立刻掌握的技巧则需要一些详细的说明。

排斥爆炸 Power Combo

这是系列当中非常重要的进阶技巧，其原理就是利用两个不同的能力击中敌人后，让能力之间的效果产生排斥，从而发生威力巨大的爆炸。在适当的场合使用排斥爆炸可以大量地杀伤敌人，从而有效地控制敌人的数量，在高难度下这可以大大地减轻队伍的压力，也可以迅速地消灭棘手的大型敌人，对于每一个想要挑战疯狂难度的玩家来说，排斥爆炸都是必须要掌握的技巧。

发动排斥爆炸的条件就是先使用一个带有持续特效的能力攻击敌人，再用另一个能力引爆，尽管如此，并非所有能力都可以产生排斥爆炸效果，就算有的能力可以产生爆炸，也有相应的发动顺序，如果使用能力的顺序错误也是无法引发排斥爆炸的。产生排斥爆炸的规律是先使用一个能够对敌人产生持续不利状态的能力，我们将其称为“前置能力”，而之后再使用其他能力去触发爆炸，所以我们将其称为“触发能力”，有的能力既可以是前置能力



也可以是触发能力，例如扭曲，但是由同一个角色发出的同一种能力是不能够触发排斥爆炸的。一般来说，单发伤害型的能力基本上不可能是前置能力，但是某些能力在升级后会获得让其成为前置能力的升级效果，最典型的就是冲击波的第六级升级B分支可以让敌人短暂浮空，于是此时的冲击波就可以充当前置能力。

排斥爆炸是一个总分类，里头还有三个类型，其中异能爆炸（Biotic Explosion Combo）完全由两个异能引发，元素爆炸（Elemental Combo）则是由带有元素效果的科技能力和任意一个能力配合引发，不过需要第二个能力杀死敌人才能启动，科技爆炸（Tech Combo）的发动条件和元素爆炸类似，但是不需要杀死敌人就可以触发。

异能爆炸（Biotic Explosion Combo）

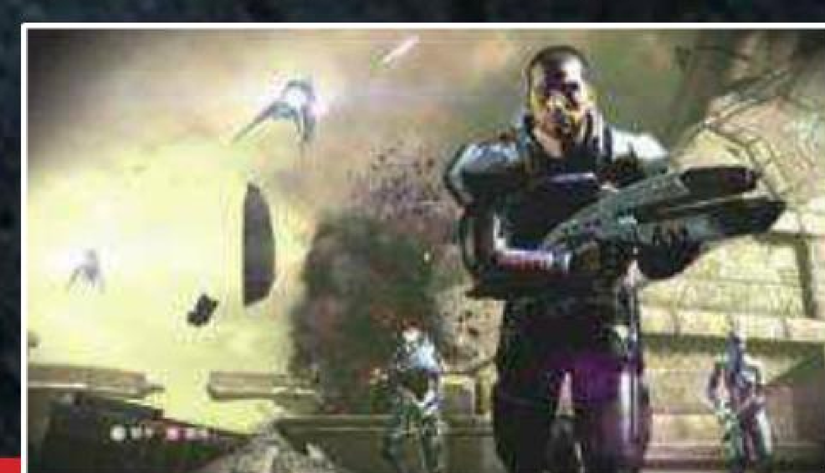
对于拥有最多异能能力的异能者来说，异能爆炸应该是一点都不陌生，毕竟对这个职业来说能够引发异能爆炸的机会太多了。而对于其他职业来说则不一定那么常见，某些职业甚至只能靠指挥队友来发动异能爆炸。这一种爆炸的特点是冲击力和威力都非常高，但是也容易把密集的敌人打散，从而对后续伤害手段的发挥造成影响。下表列出能够产生异能爆炸的前置能力和触发能力，注意某些能力对有装甲（Armor）的目标无法产生持续效果，此时哪怕符合触发条件也是无法产生异能爆炸的。

异能爆炸组合一览表

前置技能	触发技能
Sigularity	Warp/Throw/Shockwave/Charge/Nova/Cluster Grenade/Reave
Pull	Warp/Throw/Shockwave/Charge/Nova/Cluster Grenade/Reave
Stasis	Warp/Throw/Shockwave/Charge/Nova/Cluster Grenade/Reave
Warp	Throw/Shockwave/Charge/Nova/Cluster Grenade/Reave
Lift Grenade	Warp/Throw/Shockwave/Charge/Nova/Cluster Grenade/Reave
Shockwave（选择第六级B分支后）	Warp/Throw//Charge/Nova/Cluster Grenade/Reave
Reave	Warp/Throw/Shockwave/Charge/Nova/Cluster Grenade

元素爆炸（Elemental Combo）

元素爆炸的前置能力必须是拥有元素伤害的能力，最典型的例子就是冰爆和燃烧，而带有元素效果的弹药强化能力也计算在内。因为需要杀死敌人才能够引发爆炸，所以在使用这一技巧时受到的限制比异能爆炸要大。尽管如此，元素爆炸仍然有其独特的价值，配合足够强的弹药效果，可以对大量敌人造成不利状态，只要能够保证不断地用能力杀死进入了不利状态的敌人，那应用这种技巧仍然可以快速地杀敌，而且最重要的是，比起异能爆炸，元素爆炸基本上没有太强的冲击力，保证了敌人不会在一两次爆炸后便被完全打散在各种掩体后方，杀敌的稳定程度更胜一筹。和异能爆炸一样，元素爆炸不能被同一个能力触发，必须使用不同能力。



火焰爆炸（Fire Explosion）

前置能力：Incinerate，Carnage，Inferno Grenade，Incendiary Ammo

触发能力：任意带有直接伤害的能力，不包含已使用的前置能力。

爆炸效果：能力杀死敌人后引发一次火焰爆炸，伤害范围内敌人并令他们同样处于燃烧状态。





冰冻爆炸（Cryo Burst）

前置能力：Cryo Blast，Cryo Ammo

触发能力：任意带有直接伤害的能力，不包含已使用的前置能力。

爆炸效果：能力杀死敌人后引发一次冰霜爆炸，伤害范围内敌人并令他们同样处于冻结状态。

科技爆炸（Tech Burst）

这种爆炸的发动条件和异能爆炸类似，不需要用能力杀死目标便可以发动。但其爆炸方式却和元素爆炸较为类似，是把前置能力的效果扩散到四周来产生复数伤害。比起前两种爆炸，科技爆炸的威力偏低，但是因为本身带有电能效果，能够令敌人产生硬直，加上效果是闪电跳跃式，所以在范围群体控制上效果更胜一筹，如果玩家有手雷配合，就可以对大群敌人实施毁灭性的打击。

前置能力：Overload，Energy Drain，Sabotage，Disruptor Ammo

触发能力：任意带有直接伤害的能力，不包含已使用的前置能力。

爆炸效果：能力击中敌人后产生闪电链攻击附近其他敌人。

快速移动

严格来说，这不是一个非常常用的技巧，不过在某些危急情况下还是很有用的。因为游戏机制的关系，谢帕德指挥官在奔跑时是有惯性的，转向非常不方便，在一些地形复杂的战场遭遇到敌人围攻，比起按下奔跑键在敌人的炮火中飞奔，倒不如在掩体之间快速移动，而且，这种移动方式因为存在着强制性的人物位移，某些情况下移动起来甚至比奔跑还要快。在单机战役前期的火星关卡中玩家会有机会学习如何在掩体间快速移动，不要忘记这种技巧，在高难度和网战当中，活用这个能力往往可以救玩家一命。

剧情流程攻略

在公元2157年，人类首次发现，他们并非是宇宙当中惟一的智慧生命体。

三十年后，人类已经是一个由几个宇宙区域组成的泛宇宙世界当中的一员，但所有文明都面临着一个巨大的威胁：收割者，一个每5万年便会从黑暗宇宙中出现，收割所有有机生命文明的机械种族。这种循环被称为大收割（Cycle），而就在最近，五万年即将过去，又一个大收割循环即将开启，但是泛宇宙世界各个种族的领导者们却拒绝将这个古老的传说当成事实对待。不过，有一位勇敢士兵曾经亲眼见证了传说背后的真相。

而现在，全宇宙的存亡都掌握在他的手中！

▲提示：本剧情流程攻略以无继承前作存档的全新人物所经历的剧情为准，谢帕德的姓名、出身和经历均使用系统默认设定，即姓名为约翰·谢帕德，出身选择地球原住民，经历选择惟一幸存者。阵亡伙伴选择的是凯登（Kaidan），走的声望路线是楷模。

Prologue: Earth

剧情

爆炸的冲击像是一只巨手，把我狠狠地压到背后墙上。顺着椅子滚落到地面，我一时感到天旋地转，回到地球后的时光如同幻影般在脑海掠过。

我把一个质量中继站和整个巴塔利安人占据的星系炸得无影无踪，却无从得知那是否真的延缓了收割者（Reapers）的脚步，但起码在我被召回地球并停职软禁的这段时间里头，我还没有听到任何不好的消息。可是，毫无疑问，我们正在浪费宝贵的备战时间。

当詹姆士（James）前来传令时，我正看着窗外一个小孩子在天台上玩耍，在全宇宙奔波了那么久，终于回到自己的故乡，但舒适的床铺和热腾腾的食物却只是令我变得一天比一天焦躁，收割者的威胁正在步步逼近，我却只能站在一堵落地玻璃窗面前晒晒久违的太阳，这简直是一种折磨。

终于，国防委员会（Defense Committee）再次传唤我，甚至派来了我的老上司安德森，但他带给我的消息可不太好，哈克特上将（Admiral Hackett）正在集结军队，因为有大股敌人正在接近地球。

是收割者，我能拿自己性命去担保，这些可怕的敌人已经开始入侵太阳系了！但国防委员会却还等着我去跟他们解释这到底是怎么一回事。这简直是浪费时间，可我现在甚至不再是一个在职军人，如果我不能拿起来枪，那也只能凭着自己一张嘴来战斗了。

说服委员会的不是我，而是一艘从天而降的收割者战舰，整个指挥室被炸得四分五裂，我被第二波爆炸像是个沙包般地砸在墙上，要不是安德森不停在呼叫我的名字，我几乎就要晕了过去。在破碎的指挥室窗外，是一副地狱般的景象，大量的收割者正在从天而降，正如在伦敦、纽约、香港甚至全世界的收割者般地粗暴而有效地摧毁着一切事物。

我和安德森对望了一眼，都能看到彼此眼中的恐惧，收割者的入侵速度远超出我们的想象，而如今，我们甚至不清楚是否已经太迟，早已错过了拯救全宇宙的时机。

难点提示

逃出地球的任务等于是一般游戏的教学关，没有什么值得一提的艰难战斗，最后被敌人食人魔（Cannibal）围攻时，尽快打空所有弹药，这样可以加速诺曼底号前来支援的速度。

Prologue–Priority: Mars

剧情

离开正在战火中的地球让我们每一个人都心情沉重，我重新戴上安德森交给我的军用识别牌，那上面似乎还残留着地表的温度。尽管我打算直奔神堡，在寻求到足够的支援后便立刻返回地球，但哈克特上将交给了我一个新任务，我必须先到达火星，调查一处研究普洛仙人资料存储器（Prothean Archives）的基地为何失去了联络，我的老战友缇索妮博士（Dr T'Snoi），也就是阿莎丽人（Asari）莱阿娜（Liara）也正在基地处协助研究。

火星上还没有收割者入侵的迹象，但是一场沙尘暴正在朝着基地席卷而来，如果我们不加快动作，就会被从地面上刮走。基地的情况非常奇怪，一些联盟士兵被暗杀，而在不远处，我们还听到了一阵枪声，在掩体后探出脑袋，我看到了令人惊讶的一幕：克鲁伯斯（Cerberus）的士兵竟然正在处决基地的守卫！



难点提示

1：火星任务严格来说其实只是一个加强版的教学关卡，玩家要记得多收集地面的武器和基地里头的配件，错过了可就只能花钱去商店买了。

2：在遇到被克鲁伯斯士兵追杀的莱阿娜后会有一场指挥同伴战斗的教学，如果不使用莱阿娜的奇点黑洞，敌人会躲在掩体后面不冒头。鉴于阿莎丽人战友的奇点黑洞比异能者职业的同名技能还要好用，CD一到就指挥莱阿娜释放吧。

3：之后遇到电梯无法使用的情况，记得用升降梯升起一台黄色的运输飞车，然后攀爬到附近的货柜上跳过去。

4：本关惟一的战斗难点在后期通过运输通道到达普洛仙人资料存储器研究室前，敌人数量颇多，包含了普通的克鲁伯斯突击队员（Assault Trooper）、有护盾的小队长（Centurion）和持盾的守护者（Guardian）。不要困守在运输车当中，积极地移动，不然可是会被敌人的破片手雷逼死。

5：最后追逐伊娃博士的情节看似紧张，其实完全是按部就班触发的，玩家不可能拦得住她，一路追踪直到触发剧情，此时别放松，等她打倒了艾什莉(Ashley)或凯登后，游戏会进入有子弹时间的射击部分，难度不是很高，建议尽量射击伊娃的头部。

Prologue–Priority: Citadel

剧情

我们查清楚了火星基地失去联络的真相，也弄明白了克鲁伯斯领袖幻影人（Illusive Man）的打算，他把一个生化机器人伪装成伊娃·柯尔（Eva·Core）博士，送进了基地当作内应，最后还想要窃取普洛仙人留下的武器蓝图。我们阻止了她，但是代价惨重，艾什莉头部受到重创，莱阿娜稳住了她的伤势，但想要救她就必须把她尽快送往神堡。

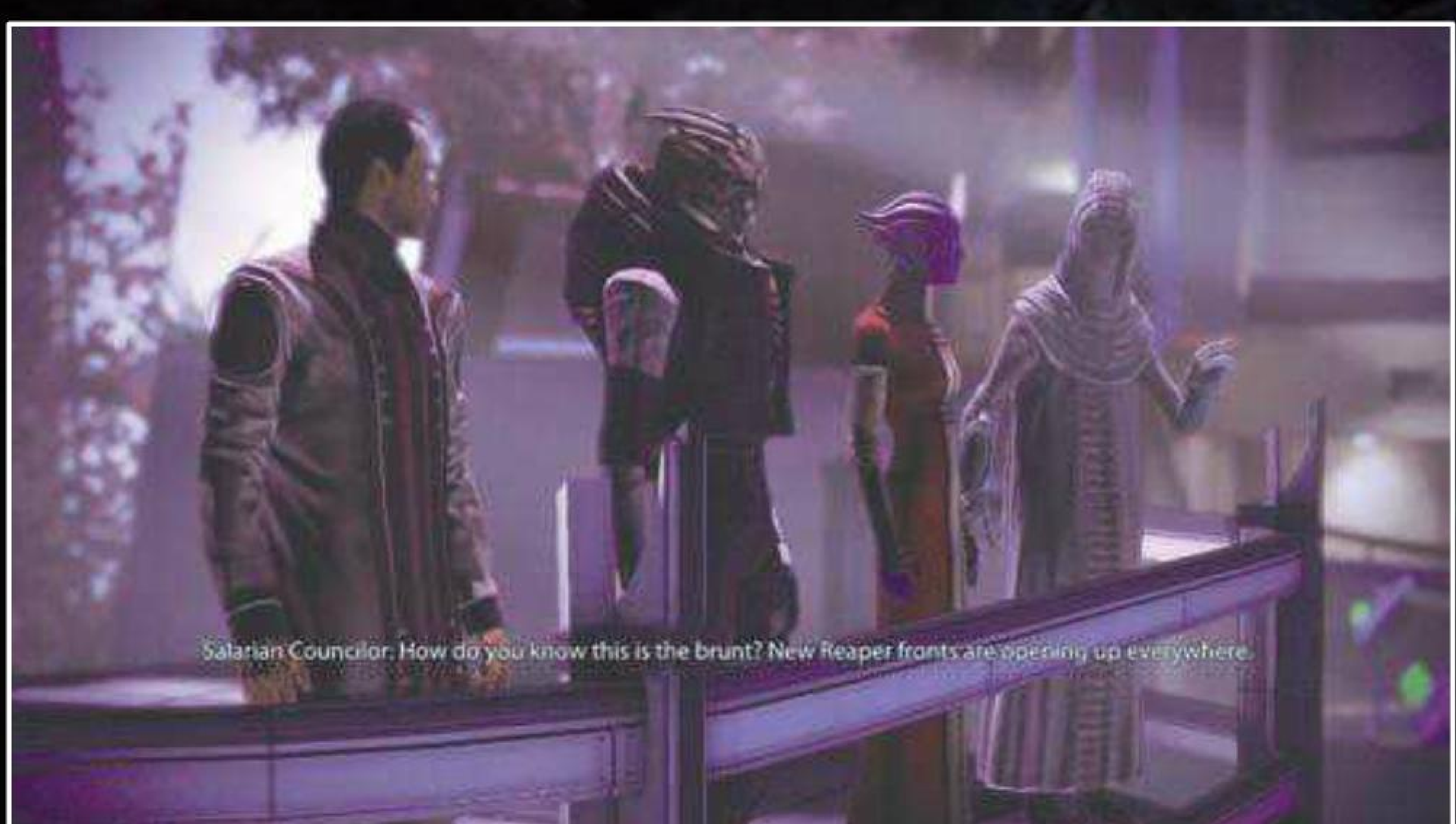
哈克特上将接收了我们抢回来的蓝图，开始着手建造普洛仙人遗留下的武器，但到底是多强大的武器才能击败已经铺天盖地般入侵银河的收割者？我只盼这份蓝图能为我在向神堡议会（Citadel Council）求援时多提供一点帮助。

到达神堡后，艾什莉被立刻送往医院。一段时间没见面，在神堡警卫部门C–Sec供职的老朋友贝利（Bailey）已经从警长（Captain）升任为指挥官（Commander）了，他传达了议会要求接见我的指示，顺便抱怨了一下自己工作的烦人之处，但却把自己最大的烦恼藏在了心里，事实上，几乎每一个身处神堡的人类恐怕都在为我们母星的境况而担心。

跟议会的面谈并不顺利，收割者攻击的并不只有地球，每一个种族的故乡星系都陷入了战火，他们无法将战力都投入到地球上，然后期盼着能够以此获胜，而普洛仙人的蓝图也没能打动他们——正如我所担心的，一个还在纸上谈兵阶段的武器要如何击败那些已经实实在在威胁着我们的收割者？

但我们并非一无所获，特锐人议员（Turian Councilor）不但恢复了我的神堡特遣精英(Citadel Spectre）身分，还提出了一个交易条件，只要我愿意前往他们已经陷落的主星派拉文（Palaven），在其最大的月亮上救出他们的“战争领袖”（War Summit），也就是特锐人中地位最高的战团长（Primarch），那就有机会获得特锐人的帮助。

我讨厌这个方法，放着自己母星不去拯救却为别人的故土而战让我感到自己正在背叛身为地球军人的使命。但这是获得帮助的惟一方法，前往医院探望已经没有生命危险但仍然昏迷不醒的艾什莉后，我踏上了诺曼底号，开始前往派拉文。



难点提示

一个纯粹的剧情任务，没有战斗部分，玩家能够探访的区域也只有神堡大使馆区（Citadel Embassies）、韦尔塔纪念医院（Huerta Memorial Hospital）和诺曼底号停泊处：D24码头（Normandy Dock：Bay D24）。如果急于赶主线流程，前往这三个区域倾听一下NPC对话，在商店处购买自己所需的物品就可以离开了。

韦尔塔纪念医院（Huerta Memorial Hospital）分支任务

招募船医（Recruit A Doctor）



船医有两个选择，第一个是老伙伴察科娃医生(Dr. Chakwas)，只需要简单地和她对话并选择让她返回诺曼底号便可以完成招募。而另一个选择则是新人物米切尔医生（Dr.Michel），玩家必须先拒绝察科娃医生登船，然后再和米切尔医生对话，这里头玩家会遇到需要选择模范或叛逆的选项，不过无论如何，都可以令米切尔医生加入，而且这种情况下，留在后方的察科娃医生可以提供一定数量的战争资产。

探望受伤队友（Visit Your Injured Squad Member）

解决医生问题后玩家可以操纵谢帕德探望受伤的队友，期间会遇到模范或叛逆的选项，让玩家赚取一点声望值。如果受伤的队友是艾什莉，玩家可以在医院的商店购买礼物，共有三种，只能选择其中一种。正确的礼物是阿尔弗雷德·丁尼生诗集(Collected Alfred Tennyson)。而如果受伤的队友是凯登，可以买的礼物是秘鲁威士忌（Peruvian Whiskey），虽然当时凯登会拒绝礼物，之后还是有机会送给他，所以想要凯登发展浪漫关系就记得要买。

神堡大使馆区（Citadel Embassies）分支任务

神器OBELISK（Porthean OBELISK）

在大使馆区地图左上方，玩家会听到一个特锐人，一个人类和一个沃勒人的对话，然后接到一个收集任务（Quest Pickup）“神器OBELISK”，任务很简单，就是前往Shrike Abyssal星团，进入Urla Rast星系，并且扫描Talis Fia星球，就能够获得神器OBELISK。返回神堡后与沃勒人对话就能完成任务。

会见贝利指挥官（Visit Commander Bailey）

在进入贝利的办公室后可以碰到贝利与联盟新闻网络（Alliance News Network）的记者卡丽莎·奥吉安尼（Khalisah Al–jilani）在争执，对话过后玩家能够和贝利对话，也可以追出房间外，触发后续任务。

与卡丽莎·奥吉安尼对话（Speak To Khalisah Al-jilani）

在大使馆区的电梯前，玩家能够遇到带着采访摄像机的卡丽莎·奥吉安尼，和她的对话算不上愉快，前期有机会触发叛逆行为，而且是两次，不过玩家如果无视了这个选项，在之后的对话里可以触发模范行为，让卡丽莎理解谢帕德的立场，从而获得一定数量的战争资产。



与詹姆士对话（Sperk With James）

詹姆士在地图的左下方落地窗前，和他对话后可以获得一些声望值。

诺曼底号停泊处：D24码头（Normandy Dock：Bay D24）分支任务

与戴安娜·阿勒特对话（Sperk With Diana Allers）

在码头入口处的等待区，玩家会遇到联盟新闻网络的另外一位记者戴安娜·阿勒特，邀请这位女记者登上诺曼底号进行随军采访可以增加战争资产。这位女记者由著名游戏网站IGN的女主持人和编辑Jessica Chobot配音，人物造型也和她一模一样，有兴趣的玩家可以自行Google对比。

诺曼底号（Normandy SR-2）分支任务

N7任务 克鲁伯斯实验室（N7：Cerberus Lab）

谢帕德会在诺曼底号上的私人通讯频道（Private Terminal）中收到关于N7任务的E-mail，首个任务将会把玩家带到Sigurd's Cradle星团，在那里的Sanctum星球上有着一个克鲁伯斯设施，玩家需要前往那里夺取克鲁伯斯正在研究的收割者科技。这里同样也是网战模式的其中一张地图，地形较小，不过环境非常复杂，在设施中间的单入口房间里头有着一个关键道具“Failed Medi-Gel Experiment”，取得后在返回神堡并前往韦尔塔纪念医院时，可以将其交给Dr.Ravin来完成收集任务“Alien Medi-Gel Formula”。严格来说，本关不存在难点，敌人类型都是非常早期的克鲁伯斯士兵，只要保持移动不要被他们困在一个地方围攻，多多利用场景中的大量掩体来和敌人周旋，就能够轻松完成任务。

与队友们对话（Speak With Squad Member）

系列老习惯，登上诺曼底号，玩家一定要记得和每一位队友对话一次，看看是否有新的对话发生。大部分队友的对话都只能让谢帕德赚取声望值，这里不再赘述，惟一需要注意的记得前往莱阿娜的房间并学会使用情报频道（Intel Terminal）来获得升级增益。

Act 1–Priority: Palaven

剧情

在到达派拉文所在的星系前，我作了一个梦，那个曾经在地球上遇见过的小男孩出现在我面前，我不停地想要追上他，拯救他，最后却只能看着他在火焰中燃烧，正如同在地球上那样。醒来后，我碰上的事情也算不上多让人高兴，莱阿娜已经完全恢复了普洛仙人武器的蓝图，但是想要建造如此巨大的设备，没有神堡的帮助是完全不可能做到的，而在我救下特锐人的战争领袖之前，这一切无从谈起。幸好，联盟为我新安排的通信专家萨曼莎·特雷诺（Specialist Samantha Traynor）是位聪明的女孩，她把诺曼底号在我被停职时打理得整整有条，而我支援特锐人的决定也得到了哈克特上将的支持，他命令我必须不惜一切代价让普洛仙人的武器得以建造。

但我们的行动第一步就受到了挫折，当我们越过特锐人舰队和收割者战舰之间庞大的火力网，降落在最大的月球曼尼（Menae）上时，却从当地的战斗指挥官口中听到了噩耗，战争领袖已经和他的战舰一起被收割者击落了！

幸好莱阿娜提醒了我，特锐人的社会等级森严，任何职位的人物都能够立刻在社会当中找到等级合适的后继者，但这个讯息只能靠派拉文的指挥部来查清楚，而曼尼上的通讯站则被一群傀儡（Husk）干扰而无法运作。

又该是我出手的时候了。



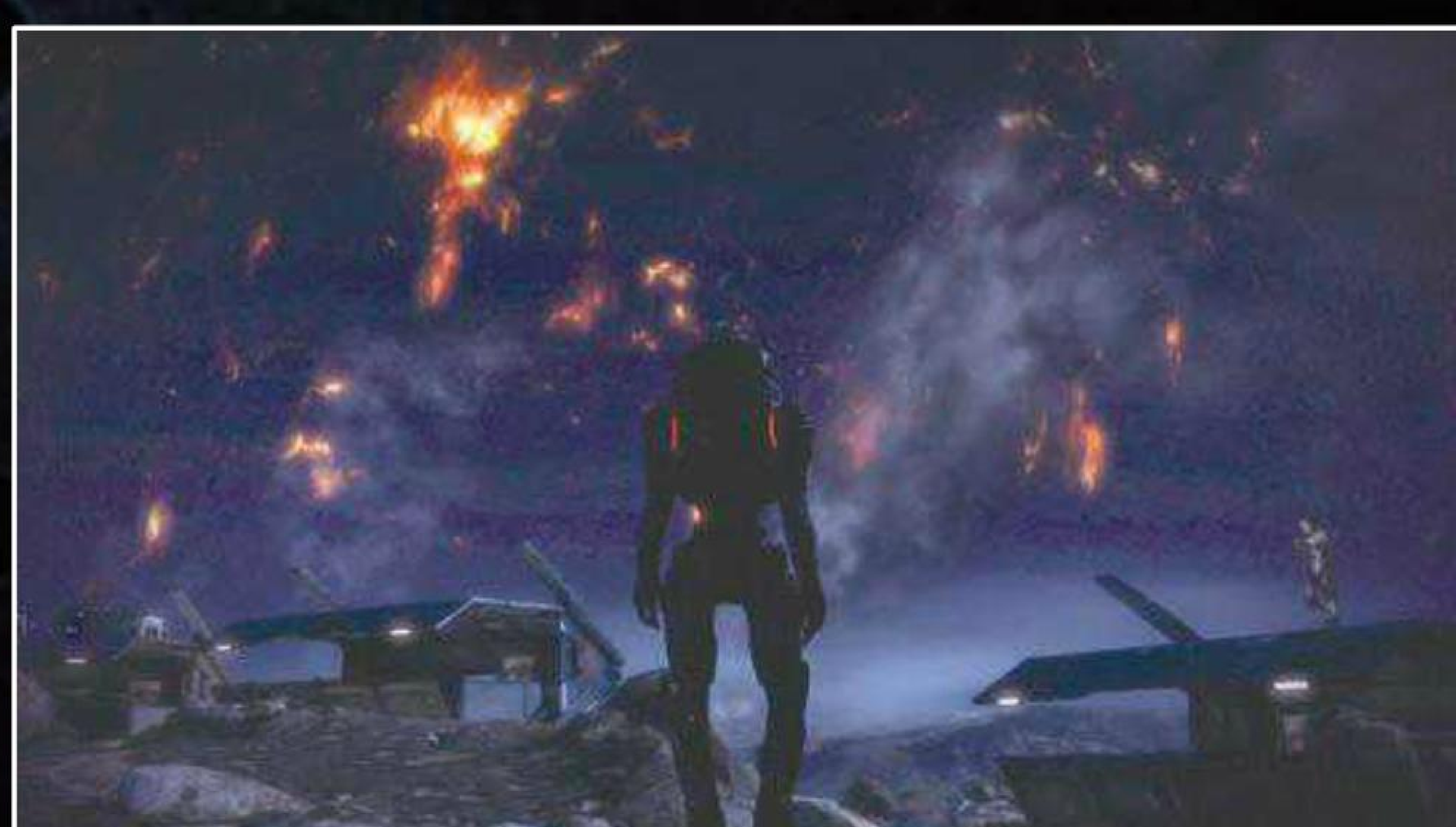
难点提示

1：本关玩家会碰见由特锐人转化而成的收割者傀儡：掠夺者（Marauder）和巨兽（Brute），前者是保持了类似特锐人外貌的类人型傀儡，身上带有护盾，AI智能较高，不但会利用掩体和玩家交战，还可以强化其他低级傀儡的能力；后者是体型完全异化的怪物型傀儡，没有远程攻击手段，但近战威力极高，而且懂得高速冲锋。巨兽的头部位置较低，玩家瞄准时可能会有点儿不习惯，这种怪物没有生命值，只有装甲值，相当耐打，玩家需要使用侧移来和其周旋，直线后退很容易会诱发它使用冲锋，此时最好立刻找个掩体卡位，躲开它的追击。

2：途中诺曼底号出现问题，莱阿娜会回援，而同样身处月球的老战友盖拉斯（Garrus）会顶替她的位置登场，两人能力和擅长使用的武器差别很大，玩家需要做好心理准备适应一下。同时，如果玩家选择的是角色扮演体验方式，记得要为盖拉斯分配强化点提升能力。

3：本作的炮台并不特别好用，不瞄准时精度太低，但瞄准时移动速度太慢，而且炮台本身的弹匣容量不高，一阵连射便会需要冷却，所以与其按死扳机一通狂扫，倒不如有针对性地瞄准射击。

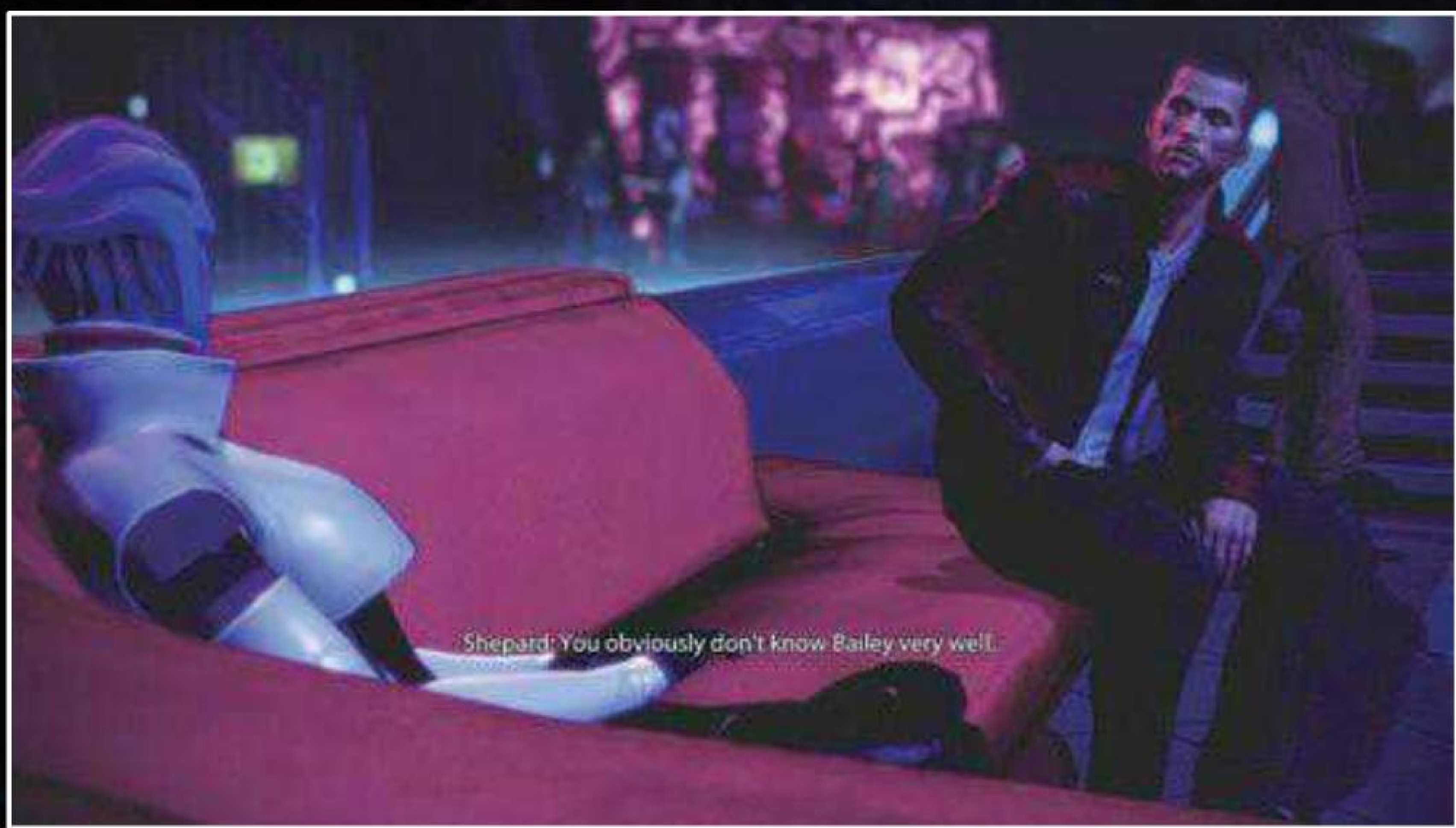
4：最后阶段玩家会面临两头巨兽的围攻，他们有可能会秒杀队友，可以采取引开一头，然后命令队友全力攻击另一头的战术，而且尽量要多使用能力速杀。战斗期间会有几个掠夺者干扰，能够甩开巨兽的情况下，优先处理掉它们。



神堡（Citadel）分支任务

第一战团军旗（Banner of The First Regiment）

在神堡的炼狱夜总会（Purgatory）中地图右下方，可以遇到三个坐在沙发上的特锐人，倾听他们的对话就可以得到收集任务“第一战团军旗”，物品位于 Apien Crest 星团，Castellus 星系的 Digeris 星球上，扫描获得后就可以回来交差。



艾丽娅的委托：嗜血者佣兵团，噬日者佣兵团，蓝太阳佣兵团（Aria：Blood Pack，Eclipse，Blue Suns）

在炼狱夜总会的 VIP 区，玩家会遇到打过好几次交道的黑道枭雄：阿莎丽人艾丽娅·提洛艾克（Aria T'Loak）。不过这位曾经的欧米茄行星幕后统治者因为克鲁伯斯的关系而不得不跑来神堡避难，自己的“领地”被克鲁伯斯占领令她恼火不已，而谢帕德的出现让她看到了夺回欧米茄的希望。她要求谢帕德帮她找方法控制三支臭名昭著的佣兵团：嗜血者、噬日者和蓝太阳。一但拥有了这三支佣兵团，艾丽娅就可以拥有足够的力量夺回欧米茄，同时她也会让手下的士兵加入到对抗收割者的行列当中。完成三个她交给谢帕德的支线任务可以大量增加战争资产。

嗜血者佣兵团

在神堡内部便可以解决的任务，来到贸易区（Presidium Commons）的公寓，与接头人 Narl 见面，他是一个巴塔利安人。一见面他就要求谢帕德伪装成被他逮住，显然他用自己抓住了指挥官谢帕德作为借口骗来了嗜血者的头领。这里玩家会面临模范/叛逆选择，无论选哪一个，嗜血者的头领出现时，谢帕德会干掉这个沃查人，而已经被艾丽娅买通的另一个沃查人会理所当然地继承头领的位置，嗜血者也就成为了艾丽娅的傀儡，任务就此完成。

蓝太阳佣兵团

这是三个任务里头较为繁琐的一个，涉及到了收集要素。在港口停留区（Docks：Holding Area）跟线人 Darner 见面，他最近遇到了麻烦，因为他们的海盗生意不断地受到一位名为 Oraka 的特锐人将军的阻挠，如果这个问题得不到解决，那他就不会愿意投入军队支援艾丽娅。前去贸易区（Presidium Commons）和 Oraka 对话，会发现这位将军如此执着于打击蓝太阳是因为他们竟然敢袭击神堡的武器运输船，还夺走了不少武器。想要将这个事情解决，玩家可以直接击毙 Oraka，也可以选择在黑市中购买武器来补偿 Oraka 的损失。前者比较方便，但是会增加叛逆声望，而后者则需要玩家前往贸易区地图右上角，与一名赛拉叡商人 Kannik 对话，对方的确能够为谢帕德提供黑市武器，不过，他们不收信用点，只收稀罕的神器。玩家需要前往 Kite's Nest 星团，Vular 星系的 Vana 行星找到神器交给 Kannik，之后再和 Oraka 对话，他就会放蓝太阳一马。

噬日者佣兵团

另一个神堡内可以解决的任务，玩家首先需要前往神堡大使馆区的 C-Sec 办公室，和指挥官贝利对话，商讨释放噬日者佣兵团的领袖 Jona Sedaris。贝利强烈反对，而且在谢帕德坚持的情况下，还是让他先去贸易区的 C-Sec 拘留所见一见 Jona 后再下结论。前往贸易区，谢帕德可以在拘留所外用视频和 Jona 对话，显然这个阿莎丽人疯得很彻底，她宣称要杀光一切和噬日者作对的家伙，而且一再强调自己的副手 Seyn 已经被她治得贴贴服服，不敢违抗她的意志。如果走简单明快的叛逆路线，这里玩家可以用谢帕德的特遣精英权力释放 Jona，而如果是走模范路线，就去港口停留区说服赛拉叡人 Seyn 接过 Jona 的领袖位置。无论是哪一种做法都可以让噬日者佣兵团成为艾丽娅的囊中物。

证据（Evidence）

一位在大使馆区地图左下方与别人通话的男子正在寻找他的儿子，一个在行星 Benning 执行任务后便没有返回的联盟士兵。之后玩家在 Benning 执行“N7 任务 克鲁伯斯掠劫行动”时能够在任务场景中拾取到男子儿子的士兵狗牌，将狗牌交还给男子就可以完成任务。

会见Barla Von（Barla Von）

在贸易区的地图中央上方的咖啡厅处和莱阿娜对话，她会要求谢帕德前往地图左方的银行处和沃勒人 Barla Von 对话，他提到一群雇佣兵被困在 Rothla 行星处，如果玩家能够拯救他们就能够获得他们的帮助。进入 Korgan DMZ 星团时前往 Rothla 行星，扫描出佣兵团的所在地并救援他们就可以获得战争资产。之后和 Barla Von 对话就能够完结任务。

异能增幅器接口（Biotic Amp Interfaces）

韦尔塔纪念医院中一位阿莎丽医生在电话对话中提到了关于异能增幅器接口的问题，她想要就此咨询格里索姆学院（Grissom Academy），但那里的通讯一直中断。在之后谢帕德会接到救援格里索姆学院的任务，记得在学院中寻找任务物品“Biotic Amp Interfaces”，交给阿莎丽人医生便可完成任务。

哈纳人外交官（Hanar Diplomats）

赛拉叡人特遣精英 Jondum Bau 发给了谢帕德一封 E-mails，邀请他一起对一位哈纳人外交官进行联合调查，因为这名外交官有可能已经受到了收割者的控制。在 C-Sec 办公室外与 Jondum Bau 见面，他会要求谢帕德用特遣精英的权限调查所有这个哈纳人外交官发出的讯息。第一个需要调查的讯息终端（Terminal）在大使馆区地图左方的办公室套间处。第二个在港口停留区的入口，第三个在 E28 码头（Bay E28）附近，三个都调查完后，回到第二个终端处，获得关键信息后就可以回去会见 Jondum Bau，他会带谢帕德前去和哈纳人外交官对质。哈纳人承认自己正准备上传病毒到自己母星的防御网络中，这种行为会导致收割者入侵哈纳人主星。Jondum 想要阻止病毒上传，但是被哈纳人的守卫缠住了，这时谢帕德面临模范/叛逆选择，前者可以阻止病毒上传，但是 Jondum 和守卫会同归于尽，而后者可以救下 Jondum，但是病毒上传，



千万哈纳人因此丧生。救下哈纳人或救下Jondum都可以让谢帕德获得战争资产，但如果玩家在《质量效应2》中完成了同伴霞（Kasumi）的忠诚任务，并且让她在最后的任务中存活下来，她会在这个任务中突然出现并阻止病毒上传，同时谢帕德能够救下Jondum，于是谢帕德一举获得了双方提供的战争资产。

恒温部件（Heating Units）



在贸易区C-Sec拘留所附近可以遇到一个赛拉叡人正在和某个赛拉叡家庭对话，告诉他们孵蛋室所需的恒温部件在市场上无法购买，所以解决不了孵蛋室目前的故障。在之后的“N7任务 克鲁伯斯战斗机机库”中玩家寻找到任务物品“Heating Units”后交给这位赛拉叡人便可以完成任务。

改善供电（Improved Power Grid）

炼狱夜总会前的一个人类女性提到了夜总会本身的供电正在下降，如果不尽快找到解决办法，整个夜总会迟早陷入一片黑暗。之后在“N7任务 克鲁伯斯攻击行动”时能够找到任务物品“Old Grid Schematic”，交给女子就可以完成任务。

Plenix之书（Book of Plenix）

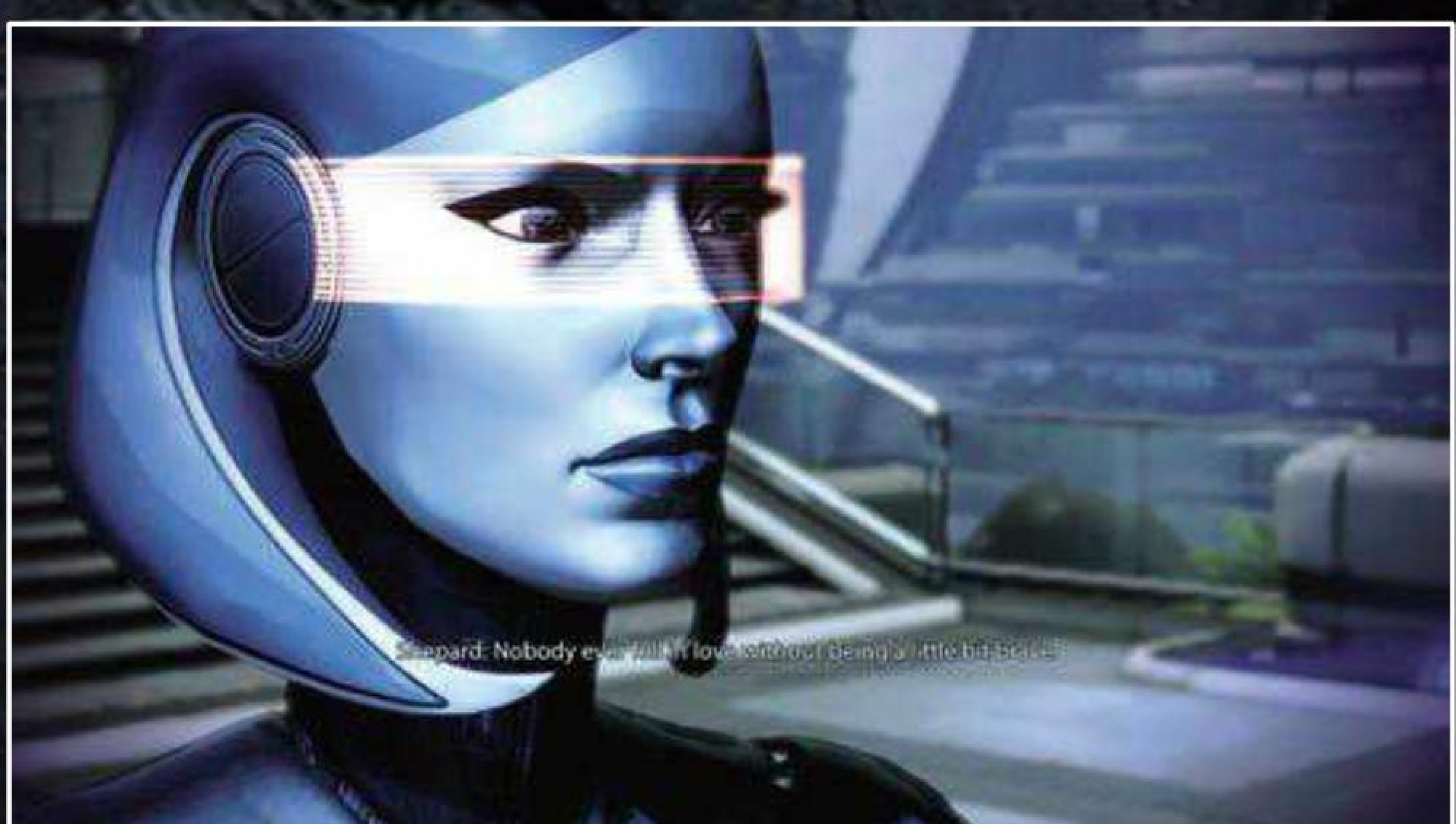
贸易区银行处，一个沃勒人正在和一个赛拉叡人对话，提起了他们的古物“Plenix之书”，想要用这个古物来鼓舞自己的族人对抗收割者。此时玩家还不能前往Aethon星团，但在之后可以前往时，记得来到Aru星系的Irune星球扫描出Plenix之书，交给沃勒人完成任务。

原型机组件（Prototype Components）

一位在韦尔塔纪念医院地图左上方医疗室中的赛拉叡人医生正在寻找一个原型机的部件，但该部件位于Ismar Frontier星团Aqulia星系的Metaponto行星上，在能够前往该行星时立刻前往扫描，回来交给医生即可。

力量图腾（Kite's Nest）

在港口停留区，一位巴塔利安人要求谢帕德前往Kite's Nest星团的Harsa星系，在Khar'Shan星球上找到巴塔利安人古老传统中的力量图腾（Pillars of Strength），在能够前往Kite's Nest星团后记得不要错过，取得图腾后交给巴塔利安人就能够完成任务。



诺曼底号分支任务

GX12终端管道（GX12 Thermal Pipe）

在引擎室（Engineering）跟工程师亚当（Engineer Adams）对话，他会提出诺曼底号目前存在一个小问题，需要使用GX12终端管道修理，玩家可以在神堡商店购买到，交给亚当后他会需要一点时间修理，记得过一段时间再跟他对话来完成任务。

故障事件（Power Outage）

在诺曼底号上，小丑会通知谢帕德随船AI同伴EDI突然失去了联络，需要谢帕德前往AI核心（AI Core）调查。前往船员甲板（Crew Deck），在医疗室里进入AI核心，剧情过后，成功占据了伊娃博士废弃机械身躯的EDI作为新战友加入。

格里索姆学院侦查任务（Grissom Academy：Investigation）

格里索姆学院是联盟中专门致力于异能研究的设施，但是目前这座学院正处于收割者入侵路线上，一支特锐人部队通知学院进行全面撤离，却遭到了拒绝，于是谢帕德被遣往调查。原来学院已经被克鲁伯斯的士兵占据，学员和教师们都被打散在各处独自为战。玩家在这里会遇到第一本官方小说《质量效应 天启》的女主角卡莉·桑德斯（Kahlee Sanders），她会接管学院的保安室来为谢帕德提供援助。

任务中的敌人强度并不大，只有克鲁伯斯的常规作战单位，不过会有阿特拉斯机甲（Atlas）出现，后期还会有机会让谢帕德亲自登上机甲和敌人作战。在初期玩家会遇到一群异能者学生被克鲁伯斯围困，这时画面中会显示学生们的屏障强度，赶在屏障消失前击败包括机甲在内的所有敌人就可以救下学生们，之后他们会在其他通道中远远地为谢帕德提供远程的异能攻击支援。接着玩家会接到卡莉的通讯请求，她会要求谢帕德开放学院中更多地方的权限，让她能够提供更多的技术支援。一路开启克鲁伯斯留下的电脑就可以完成卡莉的要求。

后期关卡敌人队伍中的克鲁伯斯工程战士（Combat Engineer）和守护者（Guardian）会大量出现，虽然有学生们的异能攻击支援，玩家最好还是采取稳扎稳打的战术，合理安排好队友和自己的掩体位置，一点点处理掉敌人，同时别忘了破坏地上的护盾补充器，免得敌人的护盾总是打不掉。

最后玩家会遇到一处停有空置阿特拉斯机甲的地方，只有一个克鲁伯斯工程战士背对着玩家，解决掉他，坐上机甲，在下面的大厅当中，玩家需要面对大量的敌人，记得用好机甲的激光攻击和飞弹，保护学生们不受攻击，后期敌人还会派出他们的阿特拉斯机甲，趁着对方还没完全靠近便用机甲的武器迅速解决掉，就可以完成任务。

Act 1–Priority: Sur'Kesh

剧情

尽管曼尼上的战况一团糟，但能够重新遇见老朋友盖拉斯实在令人高兴。我们成功地救出了维图斯将军（General Victus），并让他继任了战团长。但是他拒绝就此让自己的母星陷落，所以如果我想要获得特锐人舰队的帮助，就必须先帮助派拉文解围。这是个远超出我想像的要求，但维图斯还是为我指明了方向，如果我们想要赢得对抗收割者的战争，就必须要获得克罗根人（Krogan）的力量。而因为基因噬体（Genophage）的关系，克罗根人和特锐人还有赛拉叡人的关系一直相当紧张，想要在一瞬间便消弭这古老的仇恨简直是不可能的任务。

TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE RESEARCH XBOX



但我必须要去尝试，哪怕可能性只有万分之一。

尽管我尽力想要说服阿莎丽议员支持我们的行动，但最后还是没有成功，这时候，诺曼底号的人工智能EDI似乎出现了问题，飞船的灯光时明时暗，带着两个船员，我火速赶往医务室内部的AI核心处，里头似乎着火了，浓烟滚滚，而当那个人影在烟雾中出现时，我被吓了一跳，伊娃博士——或者说是那个伪装成她的克鲁伯斯生化机器人复活了？

幸好，事情并没有那么糟糕，甚至可以说是一件好事，在提取这具身体内部的资料时，EDI似乎找到了控制这具身体的方法，所以现在我们的随船人工智能拥有了一副除了飞船以外的仿人类身躯，她甚至可以帮我一起进行地面作战任务，考虑到此前伊娃展现出的身手，EDI的战斗表现令人期待。

外交船舰（Diplomatic Ship）上的对话火药味颇重，塞拉叡人的代表妲拉翠丝（Dalatrass）和克罗根人的代表韦弗（Wreav）刚碰面就是一番唇枪舌剑，要不是这船舰禁止携带枪械，恐怕他们已经在会议室里交起火来。相比起来，维图斯的表现令我刮目相看，他一眼就看穿了韦弗既然愿意前来参加会议，肯定不会只是为了来吵架，便单刀直入地询问他到底想要什么。

克罗根人想要什么？自然是治愈基因噬体，妲拉翠丝断然拒绝，在韦弗与她陷入新一轮争吵时，维图斯再度发话了，哪怕要治愈基因噬体也需要多年的研究，两人的争吵毫无意义。

但韦弗显然有备而来，他很清楚一位名叫米伦（Maelon）的塞拉叡人进行了治愈基因噬体的研究，而且已经有了成效，但是塞拉叡人政府得知了此事，迅速把米伦逮捕入狱！从妲拉翠丝强烈的反应看来，此事恐怕是真的。而且被关在监狱里的，还包括那些获得了基因噬体免疫能力的克罗根人女性。

我不得不尽力说服妲拉翠丝交出这些女性克罗根人，在维图斯的协助施压下，塞拉叡人终于松口了。这些女性克罗根人被关在了一个位于舒尔克什（Sur'Kesh）星球的特别勤务组（STG）的基地当中，事情刻不容缓，带上韦弗，我指挥着诺曼底号立刻向着舒尔克什飞去。

在那里，迎接我们的除了基地的士兵，还有尾随我们而至的克鲁伯斯士兵！

难点提示

1：本关玩家会遇到克鲁伯斯工程战士（Combat Engineer），这些有护盾防身的士兵战斗力不值一提，但是设置的炮台火力极强，如果有条件一定要阻止他们设置炮台，或者直接用能力控制炮台为我方所用，一旦炮台被设置好，要集中火力先摧毁。

2：莫丁与女性克罗根人所在的运输电梯一路会经过几个检查点，在消灭出现的敌人后要立刻和莫丁配合通过检查点，不然会任务失败。

3：最后玩家会遇到阿特拉斯机甲（Atlas），对方的飞弹对于谢帕德和同伴来说都非常致命，不过因为场景存在高低差，而且通道狭窄，机甲一般只会发动远程攻击，建议派队友对付出现的其它克鲁伯斯士兵，玩家自己操纵谢帕德和机甲周旋，重点攻击驾驶室玻璃，只要能打破玻璃杀死驾驶员，机甲就毫无威胁可言了。

图昌卡（Tuchanka）分支任务

特锐人战斗小队（Turian Platoon）

这个由战争领袖维图斯提出的任务关系到一支前往图昌卡拆卸炸弹的特锐人小队。这个能够毁灭整个行星的炸弹名义上是克鲁伯斯的杰作，实际上是特锐人在克罗根叛乱时留下的应急手段，如今收割者入侵，为了保证这个炸弹不被触发或利用，一支特锐人小队被遣往拆除炸弹的关键装置。但是因为星球上收割者肆虐，他们的行动遇到了麻烦。整个战斗小队被困在了废墟当中，四处都是大量的收割者。谢帕德被委托前去救援。

本次任务的对手就是收割者，一般的食人魔、傀儡和掠夺者都不构成威胁，但曾经在地球上和玩家们有过一面之缘的报丧鸟（Harvester）就不那么好对付了。这种超大型单位拥有极厚的装甲，虽然在降落之后基本不会移动，但是放出的远程攻击非常有威胁。要快速地击退报丧鸟，最好的方法就是瞄准它们胸口的蓝色光环，前期报丧鸟在受到一定的伤害后便会离去，所以玩家需要做的只是保护好自己和队友，尽量安全地对报丧鸟造成足够的伤害即可。

但是要注意，在最后到达特锐人被围困的高台时，报丧鸟再次出现，这时场景中敌人会不断刷新，想要不被敌人数量压倒，最好的方法就是迅速解决报丧鸟，不然要在报丧鸟的火力压制下不停解决刷新的食人魔和掠夺者是非常烦人的事情。完成任务后便会触发后续任务“行星炸弹”。

行星炸弹（Bomb）

后续任务中，玩家需要帮助特锐人战斗小队夺回已经被克鲁伯斯占据的炸弹。比起前一个任务，这个任务的难度要稍微低一些，但是因为任务中玩家需要保护维图斯的儿子，所以仍然算不上轻松。本关玩家会遇到不少克鲁伯斯设立的人工掩体，这些掩体是可以击破的，不过如果玩家有装备能够穿透掩体的枪械配件或使用反器材狙击枪就可以更快地消灭敌人。同时场景中仍然存在着大量的护盾补充器，用上能力和手雷，最好可以把它们和敌人一起消灭掉。

在炸弹处，玩家将会遭遇严峻挑战，在一个有限的场景中，玩家要尽力阻止敌人攻击在解除炸弹的维图斯中尉，这些敌人包括了各种类型的克鲁伯斯士兵和阿特拉斯机甲。最好将队友留在维图斯附近，保护他不被敌人靠近，玩家自己在相对开阔的前方空间当中和敌人周旋，尽量利用好掩体和所有能够快速杀戮敌人的能力。撑过足够长的时间，就可以安全进入剧情阶段，任务的战斗部分也到此为止了。

诺曼底号分支任务

N7任务 克鲁伯斯攻击行动（N7：Cerberus Attack）

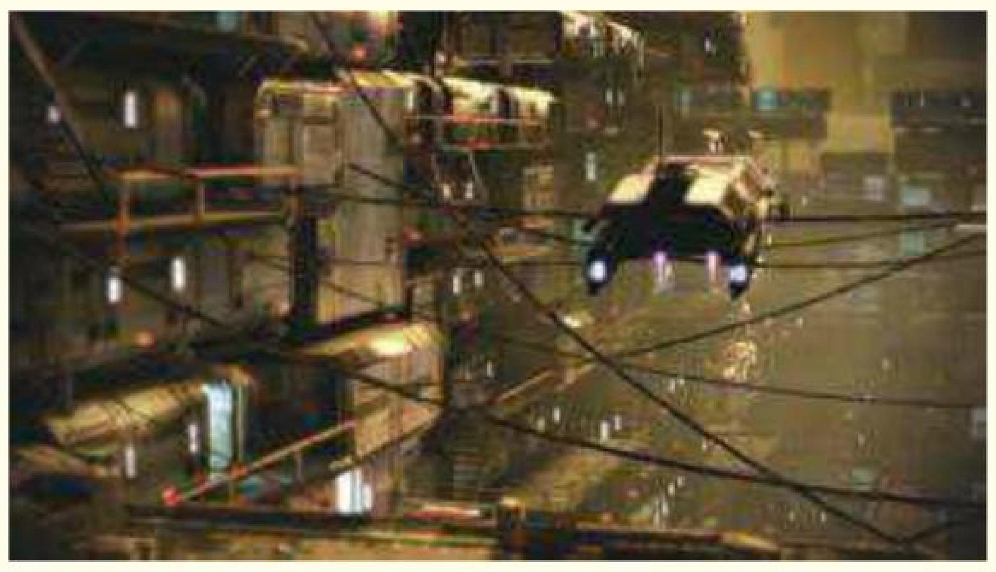
为了阻止克罗根人对特锐人和赛拉叡人提供支援，克鲁伯斯竟然占据了一门古老的地对宇宙大炮，并且启动了这门威力强大的武器，靠着它的火力支援，克鲁伯斯的轰炸机已经快要入侵到克罗根人的抵抗力量聚集点。谢帕德被派遣来消灭大炮附近的敌人并且重新夺回大炮的控制权。这个任务跟之前的N7任务类似，



不过敌人种类中新增了复仇女神，所以玩家操纵谢帕德暴露在掩体外的风险明显提高，一但察觉到有敌人用激光瞄准器锁定

自己，就要赶紧缩回掩体后。前期玩家只需要循序渐进地消灭敌人即可，如果觉得敌人火力太猛，可以巧妙利用场景中的铁梯和暗道周旋。到达控制室后，谢帕德却会发现敌人切断了电源，这时需要重新杀回降落的地方，开启两个电源重启控制室，然后才能够关闭大炮。注意这时候控制室里头会有敌人出现，可不要冲得太猛被围攻。重新夺回对大炮的控制后，任务结束。

N7任务 克鲁伯斯掠劫行动（N7：Cerberus Abductions）



克鲁伯斯的殖民星球 Benning 上发动了一次掠劫行动，因为殖民地本身正遭受收割者进攻，生活在星球中的殖民者们被两面夹攻，非常凄惨。谢帕德奉命前来救援并击退克鲁伯斯的士兵。这个 N7 任务麻烦之处在于玩家需要保护好殖民者们撤退，同时还要尽快消灭克鲁伯斯的士兵。听好广播频道中的指挥，并保护好殖民者，注意不要误伤他们。保护好殖民者经过几个区域来到降落区后，带着他们顺利逃跑就可以完结任务。

克罗根人作战小队（Krogan Team）

由作为克罗根人代表的韦弗提出的任务，一个克罗根人侦查小队在 Ninmah 星团 Mulla Xul 星系的 Utukku 星球上侦查雷克耐虫族（Rachni）的踪迹时失去了踪影，韦弗派出了自己手下的精英 Aralahk 连队（Aralahk Company）前去侦查，而现在他要求谢帕德为这个连队提供帮助。在这个任务里头，玩家有机会使用重型武器 M-451 Firestorm，这种喷火武器除了能够用于杀伤敌人外，还能够烧毁雷克耐虫族的网和洞中的枯枝，清理出新的通道。通道中敌人的类型主要是小型的自爆虫（Swarmers）和雷克耐虫族变成的收割者傀儡“破坏者”（Ravager），前者会在靠近玩家后自爆，后者则是一个个能够移动的远程炮台，单独出现都不足畏惧，而群体出现时则令人烦不胜烦，必要时，玩家需要果断丢开手上的重型武器直接用趁手的武器把它们解决掉。

在本关后期，还会出现收割者独有的强化装置，功能类似于克鲁伯斯的护盾补充器，但是功能更为强大，会为附近的收割者单位附加额外的护盾，无论这个单位本身是否带有护盾。一看到这种强化装置请优先消灭，再去处理剩下的敌人。

在关卡的最后，为了见到雷克耐虫族女王，玩家需要连续开启几个收割者装置的开关，期间会多次遭受敌人的袭击，要有打持久战的心理准备。通过该关卡后，玩家还会遭遇到模范/叛逆选择，这里视玩家在系列首作《质量效应》中的选择而会发生不同的变化，如果玩家当时放过了雷克耐虫族女王，这里被收割者囚禁用于生产破坏者的就是真正的虫族女王，而如果玩家没有放过女王或没有继承存档，在这里出现的则是名为“孵卵者”（Breeder）的收割者造物，不过仍然留有自己的意志。此时 Aralahk 连队正在为谢帕德与队友抵御收割者控制的虫族发动的进攻，谢帕德需要决定到底是释放虫族女王/孵卵者自由还是任其自生自灭，选择前者则会让 Aralahk 连队损伤惨重，不过玩家能够得到雷克耐虫族的帮助，而选择后者则会让 Aralahk 连队得以保存大部分战斗力，成为重要的战争资产。

需要注意的是，因应释放的是虫族女王还是孵卵者，玩家会遭遇到不同的情况，前者会忠心耿耿地率领雷克耐虫族帮助“坩埚计划”，而后者则会在一段时间后叛变，还会带走一定量的战争资产，所以玩家最好针对自己的情况来作出合适的选择。

另外一个与继承存档有关的要素则是 Aralahk 连队的领导者，如果导入了存档，那领队者将会是《质量效应 2》中的人工制造克罗根人格朗特（Grunt），而如果没有导入存档则是新人物 Urdnot Dagg，无论玩家选择如何处理虫族女王，Urdnot Dagg 都会在为玩家断后时牺牲，而格朗特的存活则取决于玩家是否有在前作完成他的忠诚任务，如果有完成，那格朗特便能够逃出生天，成为玩家的战争资产。从这个任务可以看得出来，比起没有继承前作存档的玩家，有继承存档的玩家优势到底有多大。



克罗根人遗言（Krogan Dying Message）

在进行“克罗根人作战小队”任务时，玩家会找到一个被虫网封闭的山洞中有一具克罗根人的尸体，身上有着他死前的遗言，指名要留给名为 Ereba 的阿莎丽人，前往神堡贸易区把遗言交给 Ereba 就可以完成任务。

Act 1–Priority: Tuchanka

剧情



成功救下了女性克罗根人，更艰巨的任务却在等待着我们，老朋友莫丁作为基因噬体的创造者，制作相应的治愈疫苗自然不成问题，但我们又该如何在克罗根人的母星上释放这种疫苗？比起这个令人烦恼的问题，哈克特上将带来的消息似乎更令人高兴，联盟已经开始着手制作普洛仙人武器，并且把这个工程命名为“坩埚计划”（Project Crucible）。尽管渺茫，但我们似乎真的有了一丝的希望。

在等待疫苗研制的同时，我按照维图斯将军的委托救下了他儿子领导的特锐人小队，他们悄悄前往已经遭到收割者入侵的克罗根人母星图昌卡（Tuchanka），想要拆除一个曾经被放置在克罗根人母星上，以作为最终手段使用的炸弹。我帮助这个年轻的特锐人达成了他的目标，但是为了让炸弹彻底被清除，这位特锐人最后献出了自己的生命。

尽管勇敢的战士们一再陨落，我们的计划仍然需要继续进行，想要释放莫丁研制成功的疫苗，我们必须想办法到达图昌卡的古塔（Shroud Tower），但糟糕的是，塔附近已经被一头收割者的地面兵器“毁灭者”（Destroyer）看守着，这个巨大的机械怪物会摧毁任何敢靠近古塔的生物。按照我们商量的作战计划，特锐人的空军将会和克罗根人的地面部队同时发动进攻，试图用密集的火力战胜敌人。

可是，当我与韦弗、莫丁还有被取名为“夏娃”（Eve）的女性克罗根人前往古塔时，克罗根人的车队遇到了麻烦，道路因为收割者的入侵被摧毁，车辆无法与特锐人的战机一同赶往战场！缺乏了地面支援，特锐人的空军会有被全灭的危险！

难点提示

1：前去古塔路上玩家会操纵谢帕德误入克罗根人古遗址，里头环境黑暗，记得多多观察，避免漏掉可以搜刮的物品。

2：古塔任务中玩家会遇到新敌人，由雷克耐（Rachni）虫族改造成的傀儡“破坏者”（Ravager），这种怪物会放出小型的自爆虫骚扰玩家，本身则类似于一个移动炮台，会放出高威力的三连射激光，被全数命中可是会有生命危险。这些敌人攻击间隔比较明显，躲开攻击空档再反击磨掉它们的装甲或直接用掩体靠近然后用近战攻击对付都是可行的。

3：最后到达古塔的阶段，玩家需要敲响两个鼓来召唤巨型沙漠虫卡罗斯（Kalros），这里场景中会出现大量的巨兽，玩家根本不可能完全战胜它们，所以让队友拖住这些怪物，尽快敲响鼓触发剧情就可以安全过关。

诺曼底号分支任务

N7任务 克鲁伯斯战斗机机库（N7：Cerberus Fighter Base）

早在系列初代，谢帕德就因为追捕叛变的特遣精英特锐人萨伦而光临过Noveria星球，现在，这个位于Horsehead Nebula星团Pax星系的行星有一处克鲁伯斯的关键设施存在，这里升降的克鲁伯斯战斗机正在不断地侵袭联盟的军队。谢帕德被派往此处，奉命占领这个机库。

这是网站地图中最小的一个地图，在N7任务当中，这个对于网战来说是优势的特点变成了劣势，敌人成群地出现，要在枪林弹雨中把他们一个个消灭掉可不容易。这里的任务目标很明确，先是杀光区域当中的敌人，搜刮所有物品后来到下层区的控制室解除警戒系统。之后会有大量的敌人在停机坪附近出现，把他们一一解决，就可以完成任务。本关敌人仍然是通常的克鲁伯斯配置+复仇女神和阿特拉斯机甲，都是老对手了，针对他们的弱点下手，对付起来并不难。

与队友们对话

与大部分队友的对话都不会发生什么关键影响，不过在医务室里头，玩家会遇到一段关于莫丁、女性克罗根人夏娃和韦弗之间的对话，玩家会遇到模范/叛逆选项。这里会因为玩家导入的存档里头的变化而产生不一样的情况，例如莫丁如果在《质量效应2》中死亡，这里出现的是名为Padok Wiks的赛拉叡人医生，而如果玩家在《质量效应》中没有让队友韦艾斯（Wrex）死亡，克罗根人代表就会变成韦艾斯。最后，如果在《质量效应2》中玩家摧毁了莫丁的学生米伦关于基因噬体研究的数据，那么夏娃会经常咳嗽，莫丁或Padok Wiks会告诉玩家她的身体状况因为缺乏关键的研究数据而变得非常差，而且他们对此无能为力。

警告

在进行关于治愈基因噬体的对话前，请玩家完成所有尚未完成的支线任务，因为在进入到治愈基因噬体的阶段后，许多任务NPC将会消失，从而导致任务无法完成。



Act 2-Priority: The Citadel

剧情



莫丁牺牲了自己，在古塔爆炸前释放了基因噬体的疫苗，也为我们换来了克罗根人的全力协助。没有时间去哀悼这位老战友，我不得不马不停蹄地赶回神堡，因为刚刚伤愈的艾什莉竟然要被选为神堡特遣精英！但在诺曼底号抵港时，小丑（Joker）发现情况不太正常，联盟的接线员并没有回应他的入港请求，就连在最忙的情况下，神堡的调配中心也会有后备人员提供额外的服务，不可能连一点儿回应都没有。

将频道切换到紧急广播后，我们听到了贝利指挥官熟悉的声音，但带来的却是彻底的坏消息，神堡遭到了突然袭击，克鲁伯斯的士兵已经控制了港口！

既然诺曼底号已经无法停泊，我们便立刻乘着飞车赶往C-Sec总部，克鲁伯斯的士兵已经攻进了总部大门，不等飞车停稳，我推开舱门，立刻投入了战斗！

难点提示

1：从本关开始，玩家会遇到一些被锁起来的开关，此时记得要按照提示举枪瞄准，打坏开关外壳的锁，然后才能启动开关。

2：在玩家的飞车被冷凯（Kai,Leng）破坏并坠落后，玩家会遇到新型的克鲁伯斯敌人复仇女神（Nemesis）和幻影武者（Phantom），前者是带有护盾的狙击手，单发射击威力极高；后者是配有光学迷彩斗篷和异能屏障的强力近战单位，玩家角色护盾被击破后再遭受到幻影武者攻击会遭到秒杀。对付前者的方法是先下手为强或者使用过载等控制手段，对付后者，其实比起打头，击碎她们的武器能够更快地降低幻影武者带来的威胁。

3：电梯部分的流程需要玩家快速击破对手电梯的电源，因为空间很暗，载有敌人的电梯出现的位置变化跟多，所以一定要留心观察，而且优先处理掉那些落在我方身处电梯上的敌人。

神堡分支任务

克鲁伯斯自动炮塔操作手册（Cerberus Automated Turret Schematics）

在进行行星炸弹的任务途中，玩家会有机会找到任务物品“Cerberus Automated Turret Schematics”，这个物品可以在神堡被克鲁伯斯袭击后交给贸易区的C-Sec工作人员，帮助他们解除克鲁伯斯撤退时残留下的自动炮塔，避免这些炮塔伤害到偶然经过的市民。

赫斯伯利亚时期雕像（Hesperia-period Statue）

一位在贸易区的阿莎丽人在寻找一尊赫斯伯利亚时期的雕像，谢帕德可以在Athena Nebula星团，Vernio星系的Polissa行星上扫描到，回神堡后把雕像交给阿莎丽人即可完成任务。

阿莎丽寡妇（Asari Widow）

在执行Ardat-Yakshi修道院（Ardat-Yakshi Monastery）时玩家会拾取到一个阿莎丽别动队员的PDA，将她的遗言交给神堡贸易区的阿莎丽人寡妇就可以完成任务。

巴塔利安人暗码（Batarian Codes）

C-Sec的Noles警官位处拘留所外，她会交给谢帕德一个调查任务，追踪一个使用巴塔利安人在仍然拥有神堡使馆时的老通行密码的黑客。先去特遣办公室追踪黑客的痕迹，接着沿着线索先来到韦尔塔纪念医院，调查后再前往诺曼底号停泊处，最后来到港口停留区，E28码头附近，在谢帕德寻找到讯号的瞬间，一个巴塔利安人会出现并举枪威胁指挥官，要为巴塔利安人星系的质量中继站爆炸而波及的族人复仇。这时谢帕德可以选择说服对方放弃向他复仇，以大局为重，不过这需要相当高的模范/叛逆值，又或者谢帕德可以干脆杀掉他，但就无法得到说服对方时才会奖励的战争资产。这个巴塔利安人实际上就是《质量效应》DLC“鹰击长空”（Bring Down The Sky）里头的巴塔利安人Balak，如果玩家有导入存档，他会告诉谢帕德早就应该在DLC的事件当中杀死自己，就不会落到今天的下场。而如果玩家真的如他所说，在DLC里头逮捕或者杀死了Balak，那么这个任务里头出现的只会是一个绝望的普通巴塔利安人，制造出的麻烦远比Balak要小，而且在谢帕德沿着线索找到这个犯人时，Noles已经制服了他，玩家需要选择的是说服这个巴塔利安人加入对抗收割者的行列还是任由Noles逮捕他。

克鲁伯斯密令（Cerberus Ciphers）

神堡被克鲁伯斯入侵后，一个在神堡大使馆区地图最右方工作的C-Sec特锐人警官在进行通话并声称自己需要一个克鲁伯斯的密令来防止他们再一次入侵，谢帕德听到这个谈话后可以接到“Cerberus Ciphers”任务，在之后的“N7任务 通讯中转站”当中玩家会获得任务道具“Cerberus Codes”，交给特锐人警官即可。

冤冤相报（Cerberus Retribution）

一对在C-Sec拘留所附近的夫妇正在谈论某个在克鲁伯斯入侵时背叛了同僚的C-Sec警官，他们对于这个警官没有被判死刑充满了愤怒，竟然雇佣了一个前联盟上尉来进行刺杀。谢帕德赶往拘留所，拦住了这位坐在大厅当中的退役军人，这里玩家可以选择用自己的高模范/叛逆值来说服上尉放弃刺杀，也可以使用自己的特遣精英权力来让这次刺杀“合法化”。无论玩家怎么做，任务都会在做出选择后完结。

克鲁伯斯对特锐人毒药（Cerberus Turian Poison）

韦尔塔纪念医院处的一位赛拉叡人医生正在和同僚讨论某个特锐人将军身上所中的毒药，这种成分不明的毒药让他们无法着手治疗。在之后的任务“前克鲁伯斯科学家”中，玩家能够获得关键道具“Truian Toxin Data”，交给赛拉叡人医生后就可以完成任务。



化学疗法（Chemical Treatment）

韦尔塔纪念医院处的另一位赛拉叡人医生正和一位人类同僚讨论某个化学合成的毒药，这个毒药目前无法制造出抗体，所以会杀死任何中毒的患者。在之后的“N7任务 能源反应堆”中，玩家可以获得关键道具“Chemical Treatment Plan”，交给赛拉叡人便可以完成任务。



励志故事（Inspirational Stories）

在港口停留区的入口处，一位赛拉叡人摄影师因为无法获得C-Sec警官的允许而不能进入停留区拍摄难民们的生活，他求助于谢帕德，答应他的请求便可以开始任务。在停留区中会有好几个地方需要谢帕德进行拍摄，把每个需要拍摄的地方都调查一遍，再回去和摄影师对话就可以搞定任务。

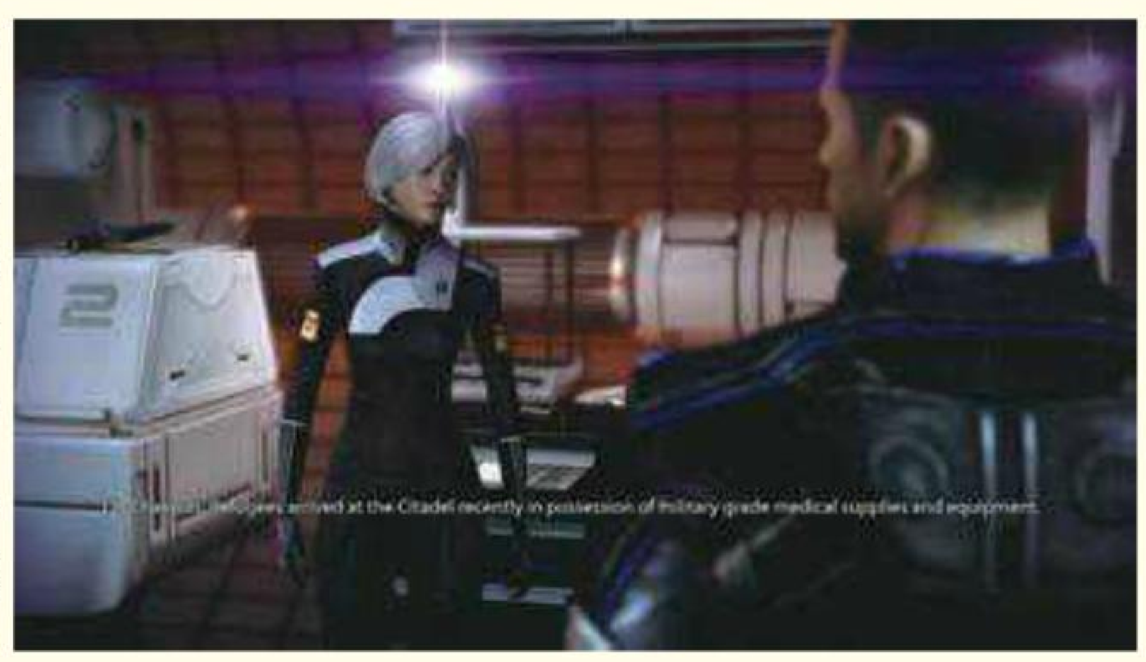
Kakliosaur化石（Kakliosaur Fossil）

一位在贸易区公寓走廊里的赛拉叡人基因学家声称自己注意到了一种名叫Kakliosaur的生物，在克罗根人的星球仍然充满了毒气和恶劣的环境时，他们靠驯服Kakliosaur来作为战斗坐骑，而这种生物现在已经绝种了，但是只要有这种生物的化石，他就有可能重新复制出这种生物来。Argus Rho星团Phoenix星系的Intai'sei行星上正好有这种生物的化石，扫描获得后交给他便可以完成任务。

医疗物资短缺（Medi-gel Sabotage）

港口停留区的医生会抱怨因为克鲁伯斯的入侵，停留区的医疗物资断绝了供应，许多病人可能会因此死去，谢帕德只要运用自己的特遣精英权力恢复停留区几个医药供给终端的功能就可以前去和医生报告来完成任务。

如果玩家有导入存档，那么谢帕德会获得自己的忠实崇拜者康纳德·维纳（Conrad Verner）的帮助，他会找出偷窃医疗物资的贼，不过会因为这个行为惨遭枪杀。但如果谢帕德完成了《质量效应》中的“Rita的妹妹”（Rita's Sister）任务，那么康纳德会活下来。同时，康纳德还会对“坩埚计划”的建设作出帮助，而如果玩家在《质量效应》中完成了“资料恢复”（Data Recovery）和“阿莎丽人文章”（Asari Writings）两个任务，则康纳德会提供更多的帮助。



收割者暗码片段（Reaper Code Fragments）

神堡大使馆区的办公区域，有一位阿莎丽人别动队员需要收割者暗码片段来判断敌人的下一个攻击目标，玩家能够在之后的“桀斯战士中队”任务中获得关键物品“Reaper Code”，交给这位NPC即可完成任务。

定点目标干扰技术（Target Jamming Technology）

在贸易区，一位特锐人C-Sec警官正寻找强化神堡敌人辨认系统的方法，好预防克鲁伯斯的下一次进攻。在之后的“Koris上将”任务中，获得关键物品“Jamming Tower Data”后交给警官便可完成任务。



沃勒人大使（Volus Ambassador）

神堡遭受克鲁伯斯袭击后，战争领袖维图斯发给了谢帕德一封E-mail，一艘特锐人的巡洋舰被一群恐怖分子袭击，一切证据都指向了身在神堡的沃勒人大使Din Korlack，他要求谢帕德对此展开调查。先前往特遣精英办公室查看Korlack的档案，然后前往大使馆区地图左方的办公室套间处和特锐人守卫对话，就能够进入到Korlack已经被封锁的办公室里头。听完大使个人通讯频道的三则讯息后，谢帕德可以在房间的柜子底下找到一个能够收听到连接在Korlack身上通讯器的耳机，从Korlack的呼喊和另外两个声音的对话中谢帕德会发现这个沃勒人大使在出卖了特锐人后自己也面临被灭口的危险。他能够听到谢帕德的询问，但因为正被两个雇佣兵挟持，所以不敢直接回答谢帕德的问题。

跟踪Korlack假装和绑架者对话时为谢帕德留下的讯息，玩家会被传送到贸易区，在公寓处会有两堵门可以开启，但这里不清楚是否游戏有BUG，笔者多次试验，只有先前往地图右方尽头的门，调查并开启失败后迅速冲回地图左方的门才能够进入房间，反过来则会令两堵门都锁死。救下Korlack后，玩家面临模范/叛逆选择，是保证一个殖民地安全还是接收Korlack手下的轰炸中队来作为战争资产取决于玩家自己。

如果玩家有导入存档，并且雇佣了萨伊德·马萨尼（Zaeed Massani）对抗收集者，还完成了他的忠诚任务，这个臭名昭彰的雇佣兵会在这个任务里头现身并且帮助谢帕德解决问题。此后谢帕德还可以招募这位老战友加入战斗，提供额外的战争资产。

重伤的巴塔利安人（Wounded Batarian）

在贸易区公寓附近广告荧幕旁的一位人类女性和一个特锐人正在讨论一个重伤的巴塔利安人，他在克鲁伯斯进攻时受了重伤，正在接受治疗，但是他同时也有可能是一个巴塔利安人恐怖分子。前往港口停留区，玩家可以在一个被特锐人护士看守的集装箱里头找到这个巴塔利安人，他会承认自己的恐怖分子身分，而玩家可以选择关闭生命维持系统让他死去，或是喊来护士为他继续治疗。

先人的法典（Code of Ancients）

一位在炼狱夜总会前平台上的艾柯人（Elcor）想要寻回他们逃亡时留在了母星Dekuuna上的先人法典，当玩家能够前往Silean Nebula星团，记得来到位于Phontes星系的Dekuuna上扫描出任务物品，交给艾柯人即可完成任务。

Karza的方尖碑（Obelisk of Karza）

一位在贸易区的人类研究者需要一个名为Karza的方尖碑的古物，物品位于Hades Nexus星团Hoplos星系的Kopis星球，扫描获得后交给男子就可以获得信用点作为回报。

普洛仙人遗物（Prothean Sphere）

在港口停留区，一位殖民者声称自己知道一个普洛仙人遗物的位置并且要卖给联盟，按照他所说地前往Hades Nexus星团Sheol星系的Gei Hinon星球，找到遗物后返回交差，便可以获得奖励。

Asha的圣典（Library of Asha）

一位在炼狱夜总会中的阿莎丽人别动队员感叹于自己的族人纷纷为了逃避现实而跑到夜总会中成为舞女，却不愿意为了对抗收割者出一分力。她需要古老的Asha圣典来鼓舞自己族人的勇气。在Nimbus星团Agaiou星系的Carcosa星球上找到这件古物后交给她便可以完成任务。

Alune之戒（Rings of Alune）

一位在韦尔塔纪念医院的阿莎丽人希望自己能够找到Alune之戒这个古物来激励自己的族人更多地投身到医院的工作当中，为救死扶伤出一分力。Silean Nebla星团Teyolia星系的Nevos星球上扫描出这个物品后交给她便可以完成任务。

普洛仙人资料驱动器（Prothean Data Drives）

在诺曼底号停泊处：D24码头处，一位联盟军人在通话中提到他正在寻找一个能够读取普洛仙人资料的驱动器，Valhallan Threshold星团Paz星系的Garvug星球上玩家能够扫描到这个驱动器，交给军人来完成任务。

艾柯人幸存者（Elcor Extraction）

在神堡大使馆区，一位遭到无数次拒绝的艾柯人大使仍然在寻找愿意去拯救他们那些在收割者进攻中幸存下来的人民，谢帕德成为了他最后的希望。前往Silean Nebula星团Phontes星系的Oltan星球扫描，把幸存者都救走后就可以回到神堡交差。

诺曼底号分支任务

药物补给（Medical Supplies）



玩家选择的船医会告诉玩家，目前诺曼底号拥有额外的屋子可以用于换取急需的物资，在港口停留区的流亡者领袖Tactus便准备与谢帕德进行以物易物的交换。跟Tactus的对话最后会产生模范/叛逆选项，只要谢帕德能够成功说服Tactus，就可以成功进行交易。交易成功后，视玩家选择的船医不同，谢帕德会获得不同的增益，察科娃医生会让医疗包的效果提高，而米切尔医生则能够医疗包的携带数最大值。

N7任务 能源反应堆（N7：Fuel Reactor）

这是惟一一个不是和克鲁伯斯作战的N7任务，这次的对手是入侵了能源反应堆的收割者傀儡们。这同时也是最为复杂的一个N7任务，加入了一点解谜要素。在关卡一开始，除了出口处较高的平台，反应堆较低处的通道中都堆积着大量放射性气团，能够穿透护盾直接伤害谢帕德的生命值。搜刮好平台处的物品后和现场的负责人Riley上尉对话就可以开启任务。在货柜区域，使用三

个按钮来移动货柜为谢帕德创造出前进的道路，操作非常简单。来到新区域后，按照Riley的指示排走下一层的放射性气团，然后来到能源棒的控制器处，解开控制。

此时收割者开始出现，许多原本隐藏起来的收割者强化装置也开始启动，为敌人提供保护，而且这一次强化装置的位置都安装得很巧妙，有场景结构作为掩护，难以破坏。有条件的玩家可以考虑使用手雷等爆炸型能力解决掉强化装置，或者干脆用重火力把处于保护下的收割者傀儡硬杀掉。

虽然解决了敌人，反应堆却重启失败了，谢帕德需要封紧场景中的两个调节缸来帮助反应堆重启。封紧后立刻前往控制器，这次终于可以真正地重启反应堆了。敌人再次大量出现，解决掉后却却受到了Riley的支援请求，这时玩家面临模范/叛逆选择，可以派一位队友前往协助又或者拒绝帮忙。无论玩家作出什么选择，这时候反应堆的中心会开启，一只困在里头的巨兽出现，而且反应堆里头还有一个强化装置，最好在巨兽开始向玩家冲锋前解决掉强化装置，这会让战斗轻松不少。解决敌人再回到入口处，任务完结。

Ardat-Yakshi修道院（Ardat-Yakshi Monastery）

一个阿莎丽人别动队的信号把谢帕德引到了一处阿莎丽人修道院，这里竟然是阿莎丽人为了收容她们当中那些产生了独特基因变异的同类Ardat-Yakshi所建立的场所，这里被收容的阿莎丽人都会在和伴侣进行融合时烧毁对方的神经系统。她们被认为是危险的，所以需要被控制起来，而当阿莎丽人发现收割者对这些Ardat-Yakshi出现了异乎寻常的兴趣时，便派出了别动队来肃清这里的Ardat-Yakshi，避免她们离开修道院进入泛宇宙世界危害他人。谢帕德到来时，这个任务已经正式宣告失败，别动队员全部牺牲，更可怕的是，Ardat-Yakshi们都被改造成了强大的收割者傀儡女妖（Benshee），拥有装甲身躯和异能屏障护体，战斗力非常惊人。相比起敌人的强度，关卡本身结构非常单纯，基本上可以一路走到底，不过在初期缺乏灯光的区域玩家记得要多多转



转，寻找散落地上的物品。

在关卡最后，玩家会同时面对两头女妖，里头还夹杂着其他收割者傀儡，战术自然是优先解决掉其中一个，而且千万不能在大厅处的炸弹旁停留，要在场景中保持移动，至于队友的安危，因为难以保障，所以最好利用场景中的两个额外的医疗包补给来确保他们存活并能够吸引女妖的注意力。清场后不要急着来到炸弹旁，搜刮现场所有物品后再离开，不然触发剧情后就无法回头了。最后谢帕德会面临一次模范/叛逆选择，是让幸存的Ardat-Yakshi阿莎丽人Falere活下去还是处决她，完全取决于玩家自己。

前克鲁伯斯科学家（Ex-Cerberus Scientists）

谢帕德指挥官不是惟一一个在克鲁伯斯变得不受控制后对这个组织目的感到怀疑的人，在《质量效应2》和谢帕德并肩作战的老战友雅各布·泰勒（Jacob Taylor）此时也叛逃出早已变成了收割者傀儡组织的克鲁伯斯，帮助以Brynn Cole博士（Dr.Brynn Cole）为首的一群科学家脱离了克鲁伯斯的控制，逃亡到了Gellix星球上。但是如今克鲁伯斯的军队尾随而至，将他们逼到了绝境。不过此时，追踪着求救信号而来的谢帕德及时赶到了。

这是一个作战内容变化丰富的关卡，不过难度不高，玩家首先要做的是搜刮科学家们的基地里头的所有物品，包括了前往屋顶修复对空炮台（AA Gun）时途经的管道区域里头的物品。在屋顶上玩家会遇到几场战斗，最大的威胁并不是那些常见的克鲁伯斯敌人，而是能够提供额外火力支援的炮台，一看到有敌人登上炮台就要把对方迅速解决掉。恢复卫星连接后，来到屋顶最高处恢复对空炮台运作，期间轮到玩家使用炮台来对付增援的克鲁伯斯士兵，因为炮台所在之处易守难攻，所以只要把握好装弹的时机，不会遭到什么麻烦。

回到基地击退入侵的克鲁伯斯士兵后，在降落平台处玩家会遇到一台阿特拉斯机甲，用重火力解决掉，清干净敌人，就可以观看剧情动画等待任务结束了。

Act 2–Priority: Perseus Veil

剧情

直到危机解除后，我还是难以相信克鲁伯斯为了入侵神堡而找到的内应竟然是我们的神堡议会议员唐奈·尤迪纳（Donnel·Udina），他如此迫切地想要把艾什莉晋升为特遣精英，竟然是为了将她当成是自己的棋子。幸好在最后关头，艾什莉选择了相信我，亲自开枪杀死唐奈，救下了阿莎丽议员。但塞拉叡人议员就没那么幸运，她不但被克鲁伯斯的特工冷凯杀死，还差点成了陷害我的工具。

随着唐奈死去和克鲁伯斯的撤退，神堡危机解除，但我更高兴于艾什莉的回归，在这个如此黑暗的时刻，能让身边多一个值得信赖的伙伴已经是我能够期盼到最好的事情。不过惊喜还在后头，我们再一次联系上了安德森，这位第一次接触战争时期的英雄还在继续着自己的传奇，他领导着地球上的残余军力与收割者不断对抗，尽管战役已经变成了游击战，但人类军队仍然没有被摧毁。

他与哈克特将军建议我尝试联络奎利人（Quarian）的流浪舰队，他们掌握的技术可能对建造普洛仙人的武器大有帮助。但当我到达流浪船队，却发现了一个疯狂的事实，奎利人竟然正在反攻桀斯（Geth），夺回他们的母星。为了拉拢我提供帮助，他们甚至不惜让已经被流放的泰丽（Tali）加入到了这场战争当中。但是当他们把桀斯逼到了母星附近时，一艘桀斯的无畏战舰（Dreadnought）开始播送属于收割者的控制讯号，桀斯的战斗力突然增强，让奎利人们的进攻遭到了阻碍。

为了让他们的船队能够安全地度过这场战斗，我自愿为他们提供帮助，诺曼底号拥有隐秘飞行模式，能够躲过无畏战舰的侦测，不引发它那强大的火力，此时我只需要带同队友潜入船内关闭讯号，便可以让桀斯一定程度上摆脱收割者的控制，从而减轻奎利人船队的压力。

难点提示

1：本关的敌人是桀斯，有几个型号，不过大部分都在前作当中有过登场，一般的桀斯并不难对付，能够使用光学迷彩斗篷隐身的猎手（Hunter）则比较麻烦，需要多利用过载打消它的隐身效果。能够发射大威力火箭炮的火箭射手（Rocket Trooper）攻击威力高，但攻击频率非常低，单个不足以构成威胁，复数出现时最好优先解决掉。

2：关卡流程当中，玩家会需要经过无畏战舰的电磁炮管道，此时场景中会定时有一股电磁波涌过，桀斯不受影响，但是谢帕德一旦被电磁波击中，护盾会立刻被破坏，需要躲在掩体后方，等电磁波过去后再行动。

3：遇到电梯坠落的情节时不需慌张，留给玩家操纵谢帕德跳去队友处的时间还是很充裕的，辨认好方向再跳。

4：在触发一个开关，救下桀斯集体意志的代言人（Geth VI），也就是前作的战友之一勒居恩（Legion）后会有一场连续击退几波桀斯的战斗，如果玩家有配备狙击枪，大可以留在开关处，一个个狙掉远方的敌人，此处易守难攻，不怕被前后夹攻。

兰诺茨（Rannoch）分支任务

桀斯战士中队（Geth Fighter Squaderons）

一个纯粹的解谜式任务，没有称得上是战斗的部分，玩家只需要想办法在桀斯的集体意志中用特殊武器击破代表着收割者控制程序的橙红色方块，并观看关于桀斯与奎利人之间过往的恩怨。完成所有任务目标并脱离电子空间便可以回到桀斯战士中队所在的基地中，并且获得这支队伍的帮助。

Koris上将（Admiral Koris）

Koris上将的队伍被困在了兰诺茨地面，因为附近有着强大的防空炮台，谢帕德必须带领队友从附近地面靠近并关闭防空炮台和信号干扰塔，然后再联络上Koris上将。本关的难度颇高，基本上所有类型的桀斯都会都会登场，前期需要小心的是桀斯火箭射手射手，他们群体出现时会连续不断地发射火箭炮，威力非常惊人。而在靠近防空炮台后，需要小心的则是桀斯火焰射手（Pyro），这种单位虽然移动慢，攻击距离短，但是身上有护盾和装甲双重保护，一但被他们靠近，瞬间就有可能被烧破护盾。在解除两座对空炮台时玩家都需要派出一位同伴前去操作，这时会固定刷新桀斯小队前来袭击，其中还包括了桀斯头领（Prime），利用场景中的炮台来迎击，只要成功解决两个对空炮台，任务就进入下一阶段。之后用飞车上的炮台上救援Koris上将的关卡难度很低，注意按照提示消灭敌人，之后就可以完成任务。

Act 2–Priority:Rannoch

剧情

我救下的桀斯集体意志代言人透露了关于桀斯状况的最新情报，虽然无畏战舰上的广播被取消，但是收割者还在桀斯的地面基地当中安置了一个讯号源，如果想要解放其它桀斯，那就必须前往这个基地。但这并不是最令人惊讶的地方，代言人还向我揭示了一个事实，在收割者控制桀斯之前，他们的集体意志基本上还是程序般地公式化，大多数桀斯并没有一般意义上的自由意志，只是一个集体意识操纵的机械躯体。但收割者在控制桀斯的同时，也罢无机生命体的思维特征注入到了桀斯们的身体当中，加强了他们的程序的自主程度，这也就是为什么在收割者的控制下桀斯们拥有更为强大的战斗力，而如果我摧毁了收割者，便是等于把桀斯们重新变回以前的模样，某种程度上，我"谋杀"了它们。

但现在并不是顾虑这种生存概念的时候，带上队友，我们立刻朝着奎利人的母星兰诺茨（Rannoch）上的基地飞去，而在那里等待着我们的，将是一个"巨大"的秘密。

难点提示

1：基地的敌人类型仍然是桀斯，战斗方面没有太大的难点，直到玩家轰炸收割者的讯号源，并发现那竟然是一头毁灭者后，本关卡才迎来了高潮。在乘坐坦克时其实是否向毁灭者发动机关炮都无所谓，因为并不会对毁灭者造成实质性伤害，玩家可以直接静待剧情过后进入真正战斗阶段。

2：和毁灭者的正面交锋并不难，但是容错率极低，谢帕德一碰到激光就会被秒杀，所以一定要优先躲避激光，再用武器引导船舰炮火轰击毁灭者。注意其实引导炮火的三线定位是可以累积的，玩家不需要怕不引导的时候定位会重置，所以战术就是躲激光，趁着空隙举枪定位，再躲激光，再定位。随着毁灭者离谢帕德越来越近，激光的追踪功能越来越强，空隙越变越小，一定要稳打稳胜，千万不能拼，避免功亏一篑。

Act 2–Priority: Thessia

剧情

尽管击败了收割者，桀斯和奎利人的冲突却以悲剧收场，我出于对生命的尊重，允许桀斯代言人上传了学习自收割者的数据代码，赋予了桀斯不受收割者操纵的自由思维，让他们成为了真正的独立生命体，然而奎利人却不愿意放弃进攻的机会，最终却敌不过获得自主意识的桀斯，整个流浪船队被摧毁，但最令我悲伤的，是泰丽无法接受这个事实，竟然在我面前跳崖自杀了！

带着一份永远无法释怀的愧疚，我仍然不得不与阿莎丽人议员进行沟通，她听说了普洛仙人武器的事情，也知道这个武器并不完整，需要一个触媒（Catalyst）才能真正产生作用，而这个触媒到底是什么，目前还没人知道。在阿莎丽人的母星费思雅（Thessia），隐藏着一件神秘的远古遗物（Artifact），或许能够帮助我们找到触媒。

我对于阿莎丽人事到如今才公布一项隐藏的秘密感到不解，她们眼中的力量平衡难道就真的如此重要，要不是收割者的到来打破了宇宙间的平衡，恐怕这项秘密还是会被阿莎丽人继续保守着。事不容迟，我指挥着诺曼底号，立刻朝着已经遭到了收割者围攻的费思雅赶去。



难点提示

1：在前往藏有远古遗物的神庙路上，玩家会遭到大量的收割者围攻，一定要找好掩体，避免自己四面受敌。敌人的类型非常丰富，基本上涵盖了玩家之前碰到过的所有类型的傀儡，包括了两只报丧鸟，一定要准备好大威力的能力或反器材狙击枪，用以消灭强大的敌人。

2：在确认神庙当中隐藏着一个普洛仙人的信标（Beacon）后，玩家需要触碰四个古遗物来让远古遗物暴露出真面目：一个普洛仙人遗留下的智能程序（Prothean VI）。

3：和冷凯一战的规律就是打空冷凯的护盾——对方召唤身后战机提供火力支援，然后开启力场恢复护盾——护盾恢复后再次进攻。玩家的对应策略是先和冷凯周旋耗空他的护盾，然后在掩体后躲好，避免被战机的机关炮扫倒，此时不需要发功攻击，在力场内的冷凯是无敌的，等他消除力场后再下手，如此反复几次，就可以进入剧情了。

诺曼底号分支任务

N7任务 通讯中转站（N7：Communication Hub）

最后一个N7任务的对手仍然是克鲁伯斯士兵，他们袭击了联盟在Ontarom行星上的通讯中转站，想要获取里头的宝贵讯息，而惟一在与他们作斗争的只有一位勇敢的接线调度员Grace Sato，她在通讯中转站里头躲藏了起来，竭力对抗克鲁伯斯入侵中转站的系统，但她的情况正随着时间的流逝而变得越来越危险。谢帕德奉命前来救援，不过目前他最重要的任务是解除克鲁伯斯对于联盟通讯网络的入侵。

在几个地图里头，这一个算是最为简单的，任务目标就是解除三个克鲁伯斯的入侵装置，期间谢帕德会不断地遭遇敌人进攻，还需要和Grace Sato保持通话，解除三个装置后，任务便算是结束了。敌人配置方面，因为会出现危险的近战敌手幻影武者，所以一定要在消灭敌人后再去解除装置，不然被对方贸然靠近可是会遭到秒杀。

Act 2–Priority: Horizon

剧情

费思雅上的行动恐怕是我遭遇到最大的失败，冷凯不但差点杀死了我，还成功地抢走了普洛仙人的智能程序，留下我眼睁睁地看着阿莎丽人的母星在收割者的进攻下逐渐陷落。莱阿娜深受打击，要是她还是那个有点羞涩的普洛仙文明研究者，这个残酷的事实恐怕会将她击垮，幸好作为现任的影子经纪人（Shadow Broker），她已经变得足够坚强，让我得以把注意力放在了克鲁伯斯身上。幻影人的多番阻挠已经耗尽了我的耐心，现在，轮到我主动出击了！

我的新通信专家为我带来了好消息，她追踪着冷凯留下的讯号，确认了他行踪被屏蔽前最后出现的地方是她的故乡星球赫莱森（Horizon），带着满腔的怒火，我要紧紧咬住这条线索，誓要揪出幻影人所有不可告人的秘密。

难点提示

1：本关敌人主要是克鲁伯斯的士兵，同样是之前碰到过的各种类型的大集合，不过玩家还会碰到一些克鲁伯斯自产的人类傀儡，和收割者产的没什么分别。关卡最大的难点其实不是克鲁伯斯士兵本身，而是护盾填充器，这些装置会一刻不停地补充附近所有目标身上的护盾，对于靠密集攻击消灭敌人的职业来说很烦人，需要优先消灭，而如果玩家是能够凭着爆头秒掉敌人的渗透者，那留着填充器给自己和队友提供额外援助也是不错的选择。

2：通过电梯来到克鲁伯斯的塔楼中时玩家会碰上巨兽，因为场地较为狭窄，要积极地移动才不容易被巨兽逮住。

3：敌人中开始出现由阿莎丽人改造而来的傀儡女妖（Benshee）时一定要小心，这种傀儡可是说是众多傀儡中最为危险的一种，不但抗打击能力极强，而且能够瞬移和发射异能光球，还有制造大范围的异能爆炸，对付她没有太多好用的策略，保持距离针对腹部弱点猛攻，看准时机翻滚躲开异能光球，剩下的就看玩家角色的火力够不够猛了。

Act 3–Priority: Cerberus Headquarters

剧情

一直在试图保护她妹妹的米兰达终于亲手制裁了自己那邪恶的父亲亨利·罗森博士（Henry·Lawson），这个疯狂的男人竟然协助幻影人欺骗那些被收割者摧毁故乡而无家可归的难民前来赫莱森，然后把他们充当试验品，研究如何控制收割者的傀儡，并最终控制收割者的方法。这个疯狂的计划竟然还取得了成果，甚至引来了收割者注意，他们攻陷了赫莱森，想要摧毁这种技术，但是却被先到一步的冷凯夺走。

我还是比这个邪恶的刺客慢了一步，他在走之前重创了米兰达，这位聪明的女子却也借机在他身上留下的追踪器，让我有了找到克鲁伯斯基地位置的机会。在我保证照顾她的妹妹后，这位曾经与我一同作战的老战友渐渐地失去了生机，抱着她冰凉的躯体，我胸腔中燃起的却是熊熊怒火。

无论幻影人的目标有多伟大，这种疯狂的行径早已让他偏离了目标，如今，终于轮到他来付出代价了！借着哈克特上将的帮助，我在联盟军队向克鲁伯斯基地发动进攻时，乘搭着飞车，直接冲进了基地内部！



难点提示

1：本战的敌人里头除了常见的克鲁伯斯士兵，还有阿特拉斯机甲登场，不过玩家此时的等级和装备应该已经足以轻松对付这种大型敌人，注意开头的码头场景两侧有无人乘坐的机甲，玩家需要做的不是自己乘坐，而是防止敌人前去乘坐，避免强敌变多。

2：在成功将无人机转向后，可以到其右后方按开关，无人机会撞进基地内部，犁出一条通道来。

3：最后和冷凯一战算是游戏中最为困难的战斗之一，场景非常小，玩家只能用冷凯的力场炸出的壕沟作为掩体和他对抗，而他的近身攻击力非常高，多中两招就会被秒杀。战斗分为四个阶段，但内容差不多，都是冷凯用力场炸碎一片地面，创造出新的掩体，然后自行恢复护盾，此时会有克鲁伯斯士兵刷新来骚扰玩家，随着阶段越往后，出现的士兵便越强，如此直到第四阶段，冷凯护盾被打空后也不会开启力场恢复，这时只要打倒包含他在内的所有敌人便可以取得胜利。

Act 3–Priority: Earth

剧情



夺回了普洛仙人的智能程序，我们终于知道了触媒是什么，那就是神堡！谁能想到由收割者建造的神堡竟然是用以毁灭他们的装置。但知道这个消息的除了我还有幻影人，而他的疯狂已经超出了我的想象，为了不让我们消灭他打算控制的收割者，他竟然把神堡的秘密和所在位置发动到了收割者手上，于是，作为神堡的建造者，收割者一瞬间便夺取了神堡的控制权，然后把这个神秘的建筑移动到了地球上方！

神堡的五条外壁闭合起来，形成了一个封闭的圆锥，我们无法从外部进入，但是安德森发现收割者正在用各种有机生命的尸体作为原料，想要把神堡转化为一个巨大的无机生命体，而他们是通过设立在地球上的传送点（Beam）将尸体或活生生的有机生命体传送到神堡当中。我们将要通过这个传送点进入神堡内部，再寻找解决神堡困局的方案。

终于，我为地球召集而来的盟军们齐聚在一起，朝着地球进军，特锐人，阿莎丽人，塞拉叡人，克罗根人，桀斯还有联盟的舰队和数不清的盟军浩浩荡荡地进入了太阳系，朝着占据地球的收割者们发起了进攻。诺曼底号在放出了我所乘坐的飞车后也加入了战局，然而能够决定胜负的战场，是在地面上。

在漫天的炮火当中，我降落到了如同废墟般的伦敦当中，等待着我的，是杀之不尽的收割者傀儡！但在今天，我势要夺回地球！

难点提示

1：最终关的敌人自然是大量的傀儡，各种类型应有尽有，配合出现时能够对玩家造成很大的威胁，选定好需要优先消灭的目标逐一击破，不然就有可能会团灭。

2：在消灭毁灭者变成的防空炮时，地面上有火箭炮可以拾取，玩家要瞄准毁灭者发炮时张开眼睛的一瞬间把炮弹射进去才能消灭它。

3：之后的战斗都不太难，直到玩家到达有飞弹车的区域，这里将是游戏中最困难也最漫长的战斗发生的地点，大量的巨兽和女妖会向着玩家袭来，困守一处是行不通的，玩家需要在场景中灵活的移动，房屋里头和外面街道都有弹药补给，甚至还有重武器可供拾取，充分利用好，急救包也不要省，能用就用，保证自己存活。注意战斗分为两个阶段，前两枚飞弹发射失败后才是战斗的最终阶段。

4：集体向传送点冲锋的情节很燃，玩家实际上不需要躲避激光，一路直冲即可，到了相应的区域就会触发剧情。

5：最后，谢帕德进入传送点之前，会有一场类似COD的子弹时间射击桥段，敌人分别是三个傀儡和一个掠夺者，三个傀儡比较好对付，玩家只需要保证子弹击中傀儡的身体，两三枪便可以放倒一个，而掠夺者则很难对付，在其开枪射中谢帕德手臂后，玩家要立刻举枪射击其头部，让其出现硬直，不然对方很快就会开下一枪秒杀谢帕德。

尾声

筋疲力尽，视线模糊，我明白了收割者的存在意义，也懂得了普洛仙人武器的真正用途，然而放在我面前的却是三种选择，我能够如同幻影人所期盼的操纵收割者，又或者如同安德森期望地毁灭它们。而第三种路线，则意味着有机生命和无机生命的融合与新进化。

闭上眼睛，我审视着自己的内心，然后下了最终的决定……

DLC灰烬余生剧情攻略

DLC详解

这款DLC是随游戏发售的同时提供下载的，并且创造了史上最高的DLC购买记录，能够创造出如此佳绩，一方面是因为《质量效应3》的强大号召力，另一方面则是DLC的内容对于熟知系列背景的玩家们来说吸引力颇大，因为在本DLC当中，玩家终于能够遇见一个活着，并且没有被收割者（Reaper）改造为傀儡收集者（Collector）的普洛仙人（Prothean），还能够将他招募到诺曼底号上，为了对抗收割者一同作战。除了这一位职业为先锋（Vanguard）的同伴外，游戏还会奖励玩家一把额外的突击步枪（Assault Rifle），详细的属性分析，请看下文的解析。



DLC剧情

一封出现在个人通讯终端的信件引起了我的注意，联盟指挥部通知我，克鲁伯斯（Cerberus）的士兵占领了伊甸园（Eden Prime）星球上的殖民地（Colony），联盟的军力极其紧张，只能尽量为本地殖民者自卫队提供一定的援助，却无法帮助他们战胜克鲁伯斯。但那不是我前往伊甸园的首要任务，克鲁伯斯在这颗星球的普洛仙人遗迹发掘场里头找到了一个神秘的普洛仙人神器（Artifact），目前我们并不清楚这个神器到底是什么，但无论那是什么，恐怕都会对我们抵抗收割者的进攻有所帮助，所以一定不能让这件神器落到克鲁伯斯的手上。



我指挥着诺曼底号前往伊甸园，心中抱着隐隐的期待。对于这个存在着普洛仙人信标（Beacon）的星球，我总觉得它似乎和我有某种不为人知的联系，正是在这里，我得到了关于收割者入侵的启示，第一次接触到了普洛仙人留下的警告。遗憾的是，某种程度上，我辜负了这个警告，收割者仍然在威胁着全宇宙的安危。如今，我期盼着这个星球上还能够有尚未被发现的秘密，能够告诉我们那个正在建造中的普洛仙人装置到底能通过什么途径击败收割者。



当我们降落时，发掘场附近空无一人，殖民者都已经前去避难或被克鲁伯斯的士兵残忍地杀死，而察觉到我们降落的克鲁伯斯士兵恐怕很快就会前来，带着对普洛仙人深有研究的莱阿娜（Liara），我们迅速赶往发掘场中心，但在那里等待我们的并不是什么普洛仙人神器，而是一个普洛仙人维生舱，里头还保存着一个活生生的普洛仙人！



克鲁伯斯尝试打开这个维生舱时似乎对生命维持系统造成了伤害，导致普洛仙人的生命特征变得不稳定，强行破坏维生舱只会杀死这个古老文明的惟一幸存者，我们必须要找到能够打开这个维生舱的指令和命令维生舱结束冷藏模式的指挥信号。似乎在附近的实验室当中，克鲁伯斯也正在尝试做同样的事情，我们要赌一把他们发现的信息里头正好有我们需要的东西。

当真正接触到克鲁伯斯研究的信息后，我才明白为什么他们的一直无法找到打开维生舱的方法，普洛仙人留下的信息就和信标中的信息一样，似乎只能被特定的人所感应到，目前看来，似乎那个人就是我，随行的莱阿娜只能看到一堆错乱的影像，只有我能够通过这些影像观察到普罗仙人留下的回忆。我看到了伊甸园的陷落，看到了普洛仙人们是如何想要将他们的一部分战士保留下来，以成为下一个大收割循环中对抗收割者的力量。但是，5万年后，遗留下来的却只有一位士兵。



击败克鲁伯斯不断来袭的部队，我们终于解救出了普洛仙人，这位拥有特殊绿色异能的先锋名叫贾维克（Javik），是普洛仙人帝国惟一的后裔，可惜，他只是一位士兵，对于我们正在研究的装置，他知道其存在，却并不清楚装置的具体作用。无论如何，我们还是得到了一位强大的战友，在战胜收割者的路上又前进了一大步。

难点提示与成就提示

1. 这个DLC的实际游戏时间也就一个小时左右，其中几乎碰不到特别困难的战斗，敌人类型包括了克鲁伯斯前期常见的士兵和一台阿特拉斯机甲，并没有复仇女神（Nemesis）和幻影武者（Phantom）两种高级兵种，处理好工程战士（Combat Engineer）的炮台，集中火力处理好机甲便可以顺利通关。

2. 进行游戏过程中记得一定要多多搜刮场景中的可调查物品，其中有三个重要情报都可以为伊甸园的殖民者自卫队战胜克鲁伯斯提供帮助，收集齐三个情报，就可以获得成就“Freedom Fighter”，加上完成DLC任务后获得的成就“Prothean Expert”，50点成就轻松入手。



同伴属性分析

同伴姓名：贾维克

职业：先锋

武器：突击步枪、重型手枪

贾韦克是除了詹姆士以外队伍当中少数会主动冲锋陷阵的战友，不过因为他不存在异能冲锋（Biotic Charge）这类突进型的技能，建议大家还是把他当成一个异能者队友使用比较安全，尤其是在疯狂难度中，哪怕走纯粹的生存强化路线，缺乏防护能力的他也无法在敌人的枪林弹雨中坚持太久。能力方面，贾韦克缺乏扭曲（Warp）这一类直接进攻性的异能，主要能力伤害由特殊技能黑暗通道（Dark Channel）输出，这个能力释放到敌人身上后会对其造成持续伤害，敌人死后还会跳跃到另一个敌人身上，但是缺点很明显，一个是冷却时间太长，哪怕全面强化冷却时间也需要接近 10 秒左右的冷却，而



且黑暗通道只能存在于一个敌人身上，无法复数释放。不过这个能力在对抗那些无法被秒杀，身披重甲的敌人时有不错的效果。其他能力基本上都是控制型能力，其中浮空手雷（Lift Grenade）在没有带上莱阿娜的情况可以用于替代奇点黑洞（Singularity），但因为有数量限制，要谨慎使用。异能抛砸（Slam）作为控制技能效果不错，但是和浮空手雷一样无法对有护盾的敌人生效，如果有其他队友用过载（Overload）配合拆盾才能够发挥作用。相比起来，控制神技拉扯（Pull）算是最实用的一个能力，后期还可以加出同时拉扯两个敌人的强化分支，有点数还先投入这个能力当中吧。

贾维克能力一览	
Dark Channel	在敌人身上制造一个异能力场，持续对敌人造成伤害，敌人死亡后会转移到另一个敌人身上，直到持续时间结束。
Lift Grenade	角色获得投掷浮空手雷的能力，手雷爆炸范围内的敌人会被浮空，失去抵抗能力。
Pull	释放异能拉扯敌人，使其浮空并向角色飞去。
Slam	释放异能将敌人扯向空中再重重砸向地面。
Vengeful Ancient	提升贾维克的护盾或屏障值，武器伤害，能力伤害与护盾恢复速度。

新枪械分析

武器名称：粒子突击步枪（Particle Rifle）

效果：一把非常独特的武器，虽然名为突击步枪，但实际上是典型的科幻作品中常见的激光枪，长按便会消耗能量发出绿色的射线，持续伤害被击中的敌人。枪械本身的换弹概念和一般枪械不一样，只要在能量耗尽前停止发射，能量便会慢慢恢复，而如果能量耗尽，则会进入过热状态，能量停止恢复，此时按换弹键进行紧急散热才能够重新让弹药恢复。虽然这把枪械本身不存在其他枪械的携带弹药量概念，但是用配件提升弹匣容量可以提高能量值，延长持续射击的时间。



各星团可扫描物品一览

扫描系统解析

本作的扫描系统经过了改进，免去了前作复杂的资源收集，变成了纯粹的寻宝游戏，玩家只需要驾驶诺曼底号在某些星系中使用扫描功能，发现物品所在的星球，并且在星球上锁定物品的所在就可以发射回收器，获得这件物品，具体的操作过程和前作没有太大分别。因为本次的搜寻内容包含了能够增强玩家战斗力的信息（Intel）和增强军队战斗力的战争资产还有用于完成支线任务的神器等物品，全收集对于无法网战的玩家来说还是非常重要的。

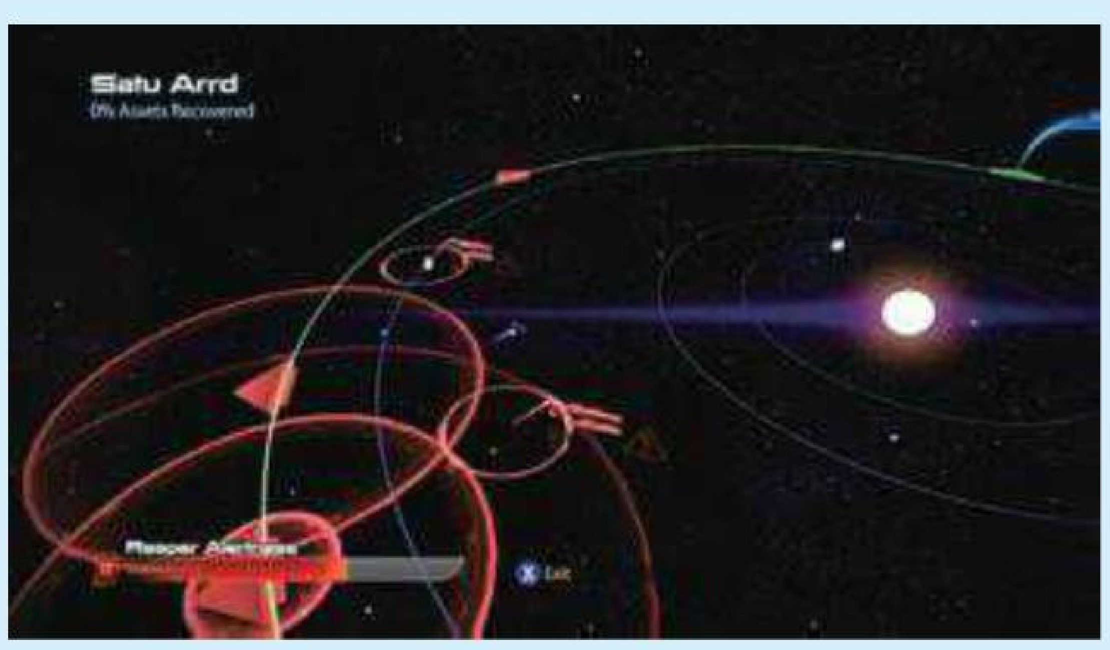
有可扫描物星系与无扫描物星系

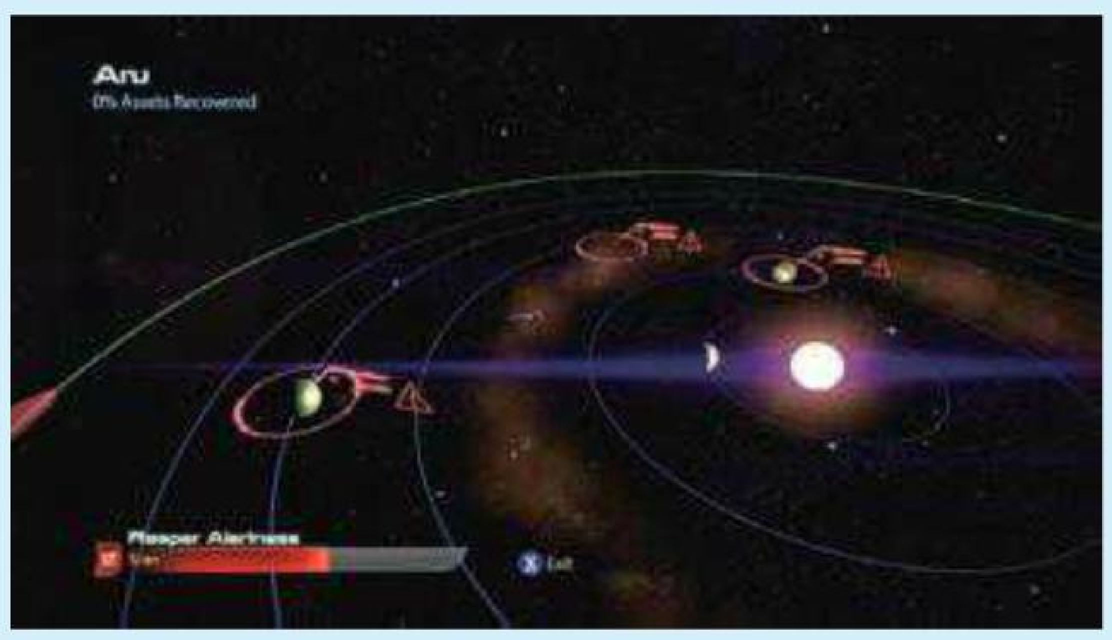
有可扫描物星团
Aethon Cluster
Apien Crest
Arcturus Stream
Argos Rho
Athena Nebula
Attican Beta
Exodus Cluster
Gemini Sigma
Hades Gamma
Hades Nexus
Hourglass Nebula
Ismar Frontier
Kite's Nest
Krogan DMZ
Minos Wasteland
Nimbus Cluster
Nubian Expanse
The Shrike Abyssal
Sigurd's Cradle
Silean Nebula
Valhallan Threshold

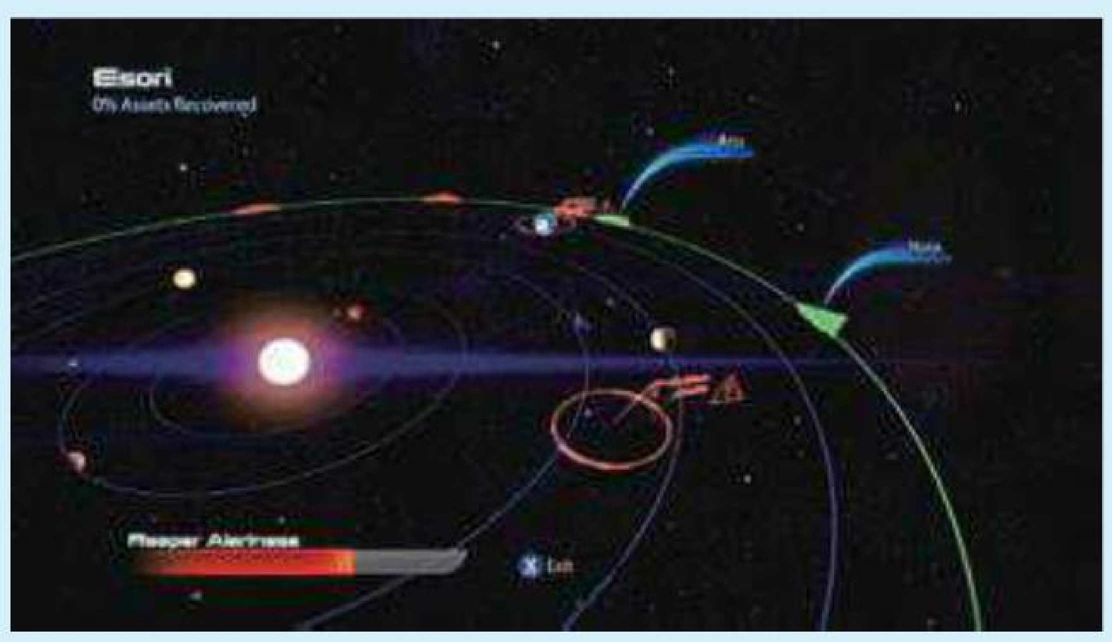
无可扫描物星团
Annos Basin
Far Rim
Horsehead Nebula
Kepler Verge
Ninmah Cluster
Perseus Veil
Petra Nebula
Serpent Nebula
Shadow Sea

星系扫描物位置详解

●Aethon Cluster（扫描物数量：9）









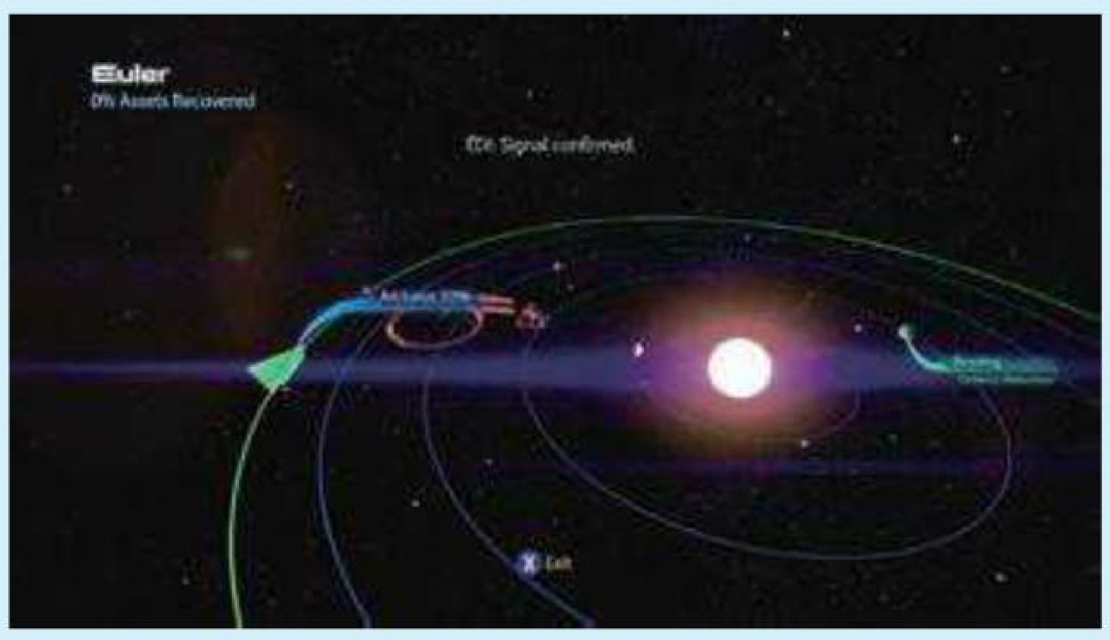
●Apien Crest（扫描物数量：5）





●Arcturus Stream（扫描物数量：3）

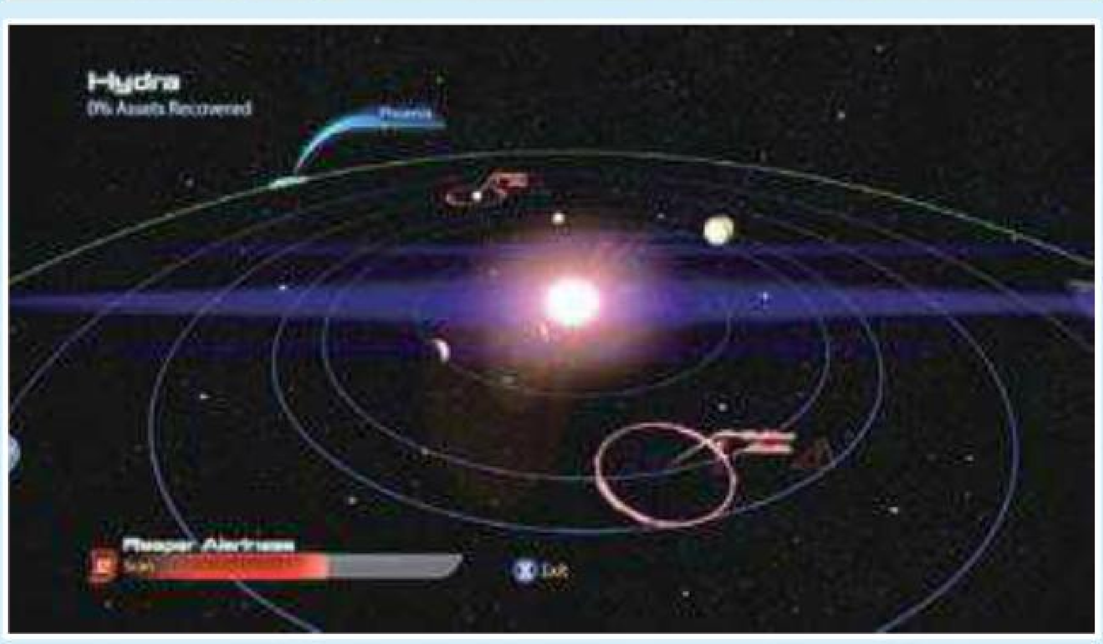




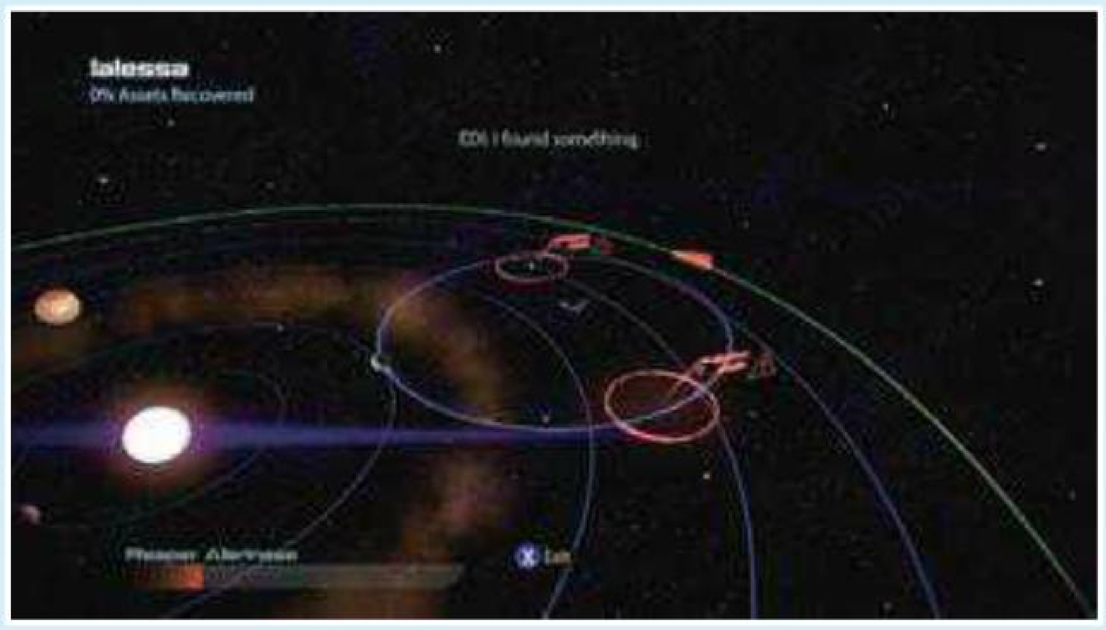
●Argos Rho（扫描物数量：6）

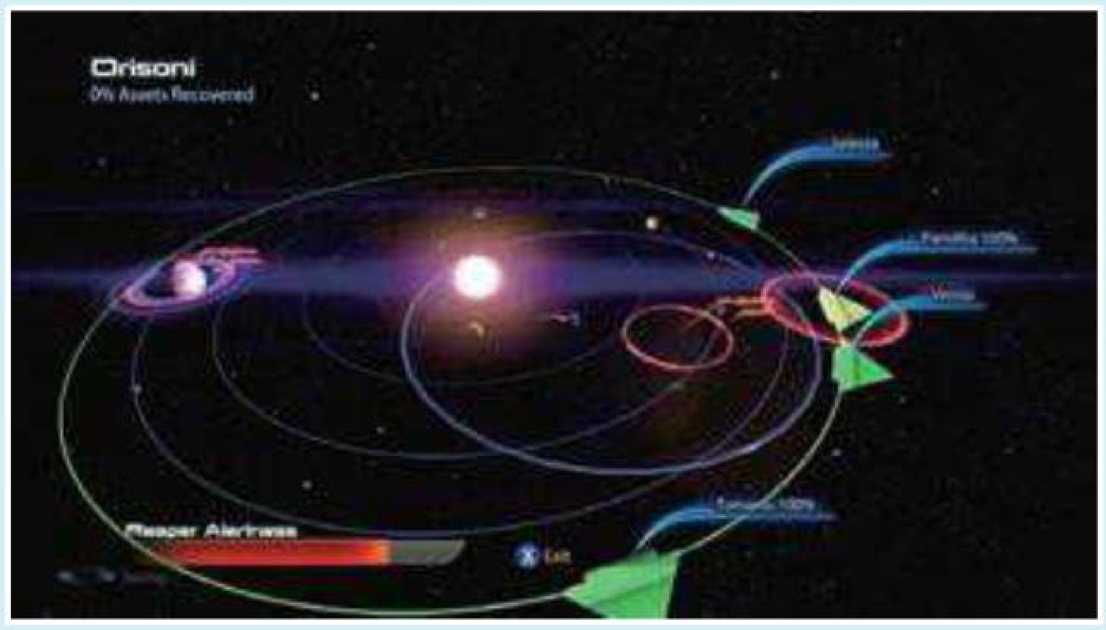


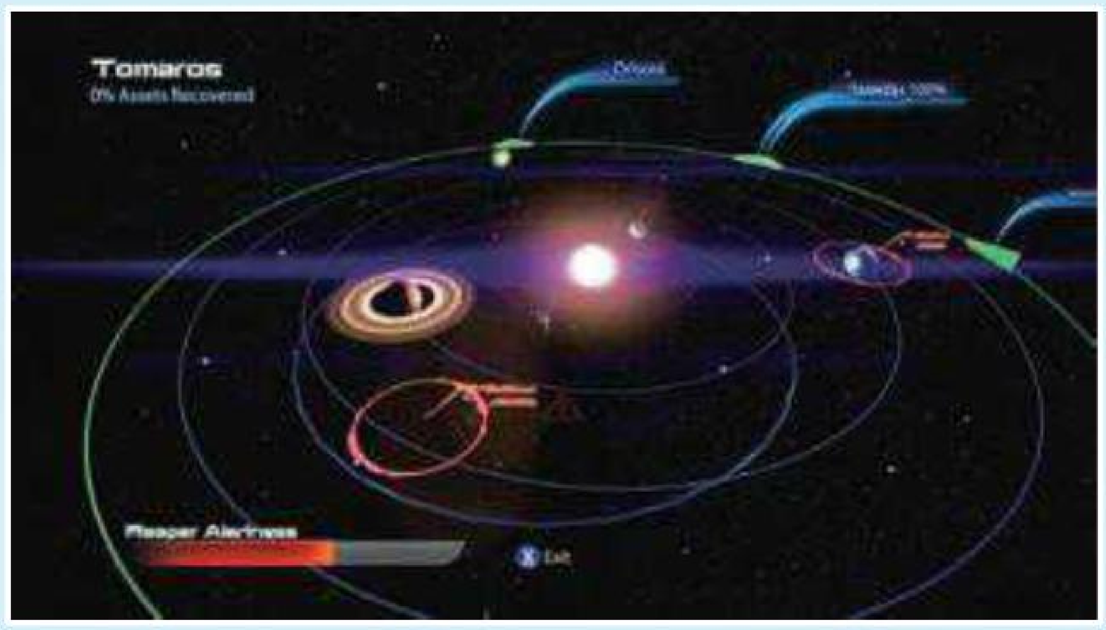




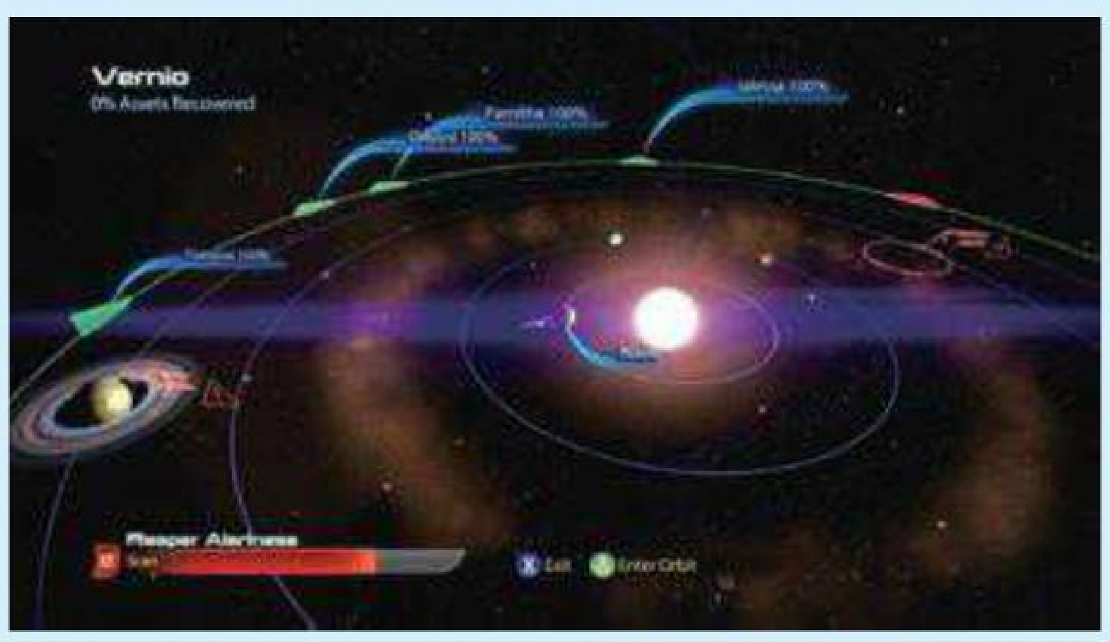
●Athena Nebula（扫描物数量：9）



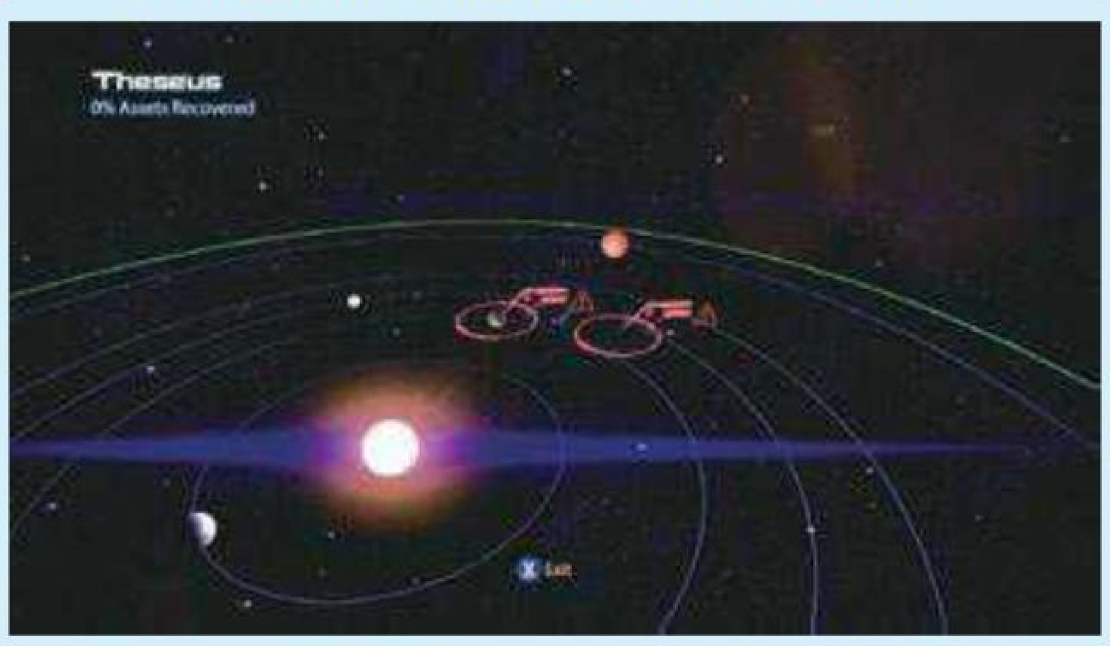


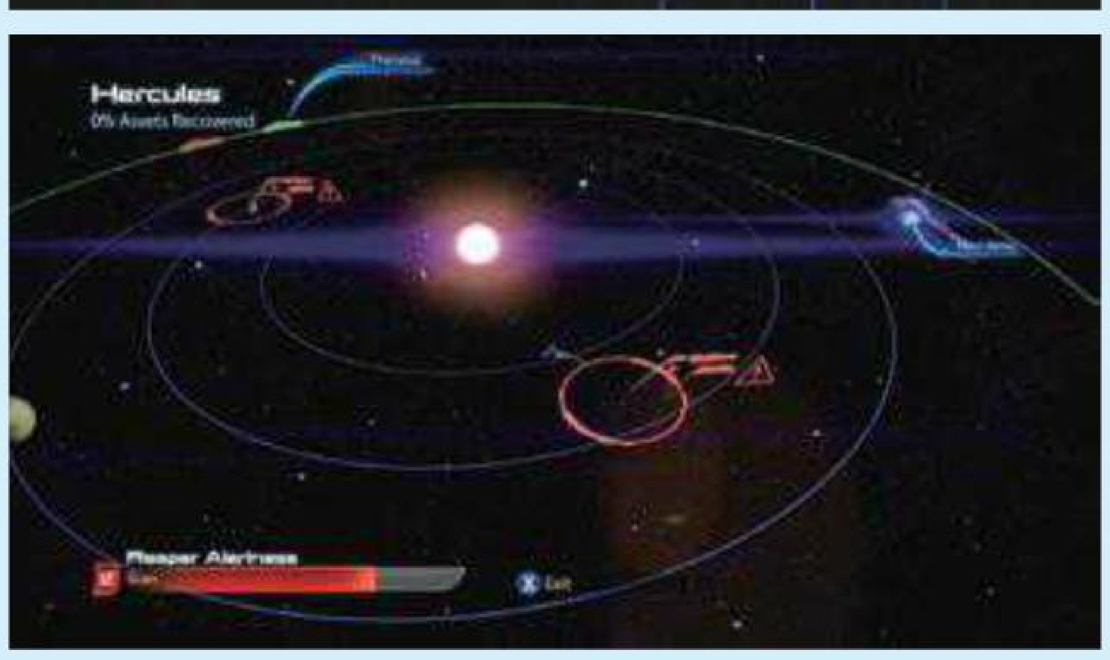






●Attican Beta（扫描物数量：4）





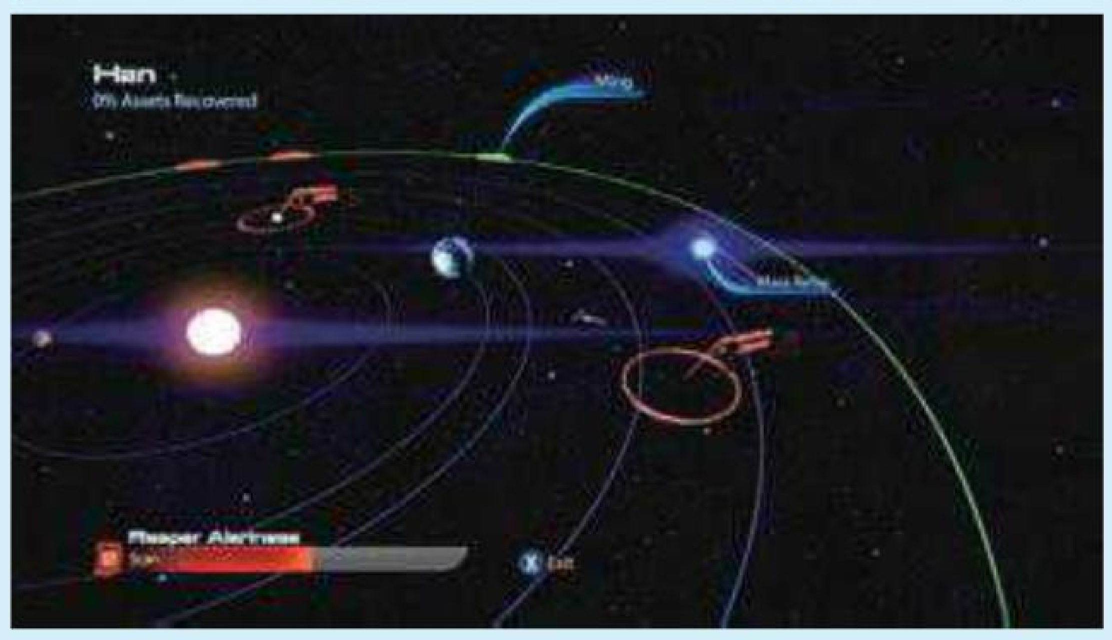
●Exodus Cluster（扫描物数量：7）



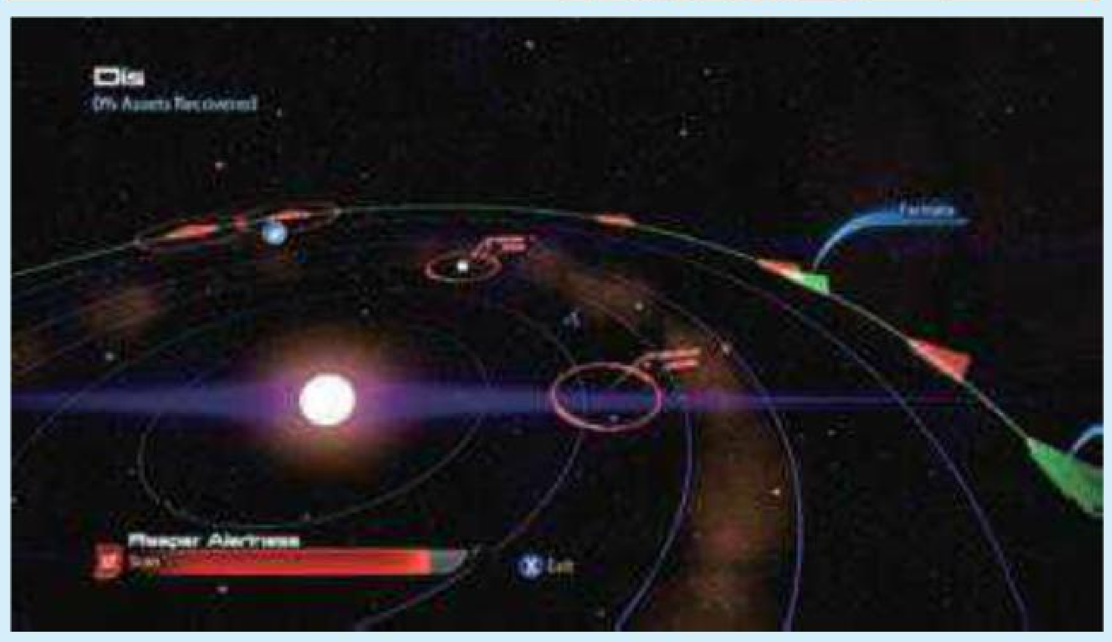


●Gemini Sigma（扫描物数量：4）



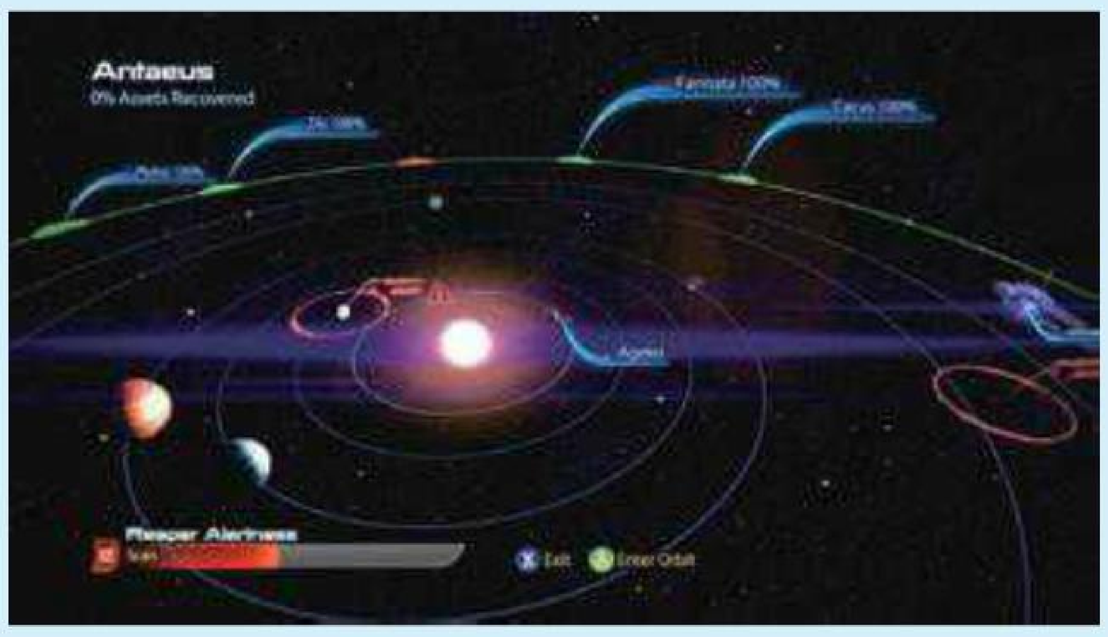


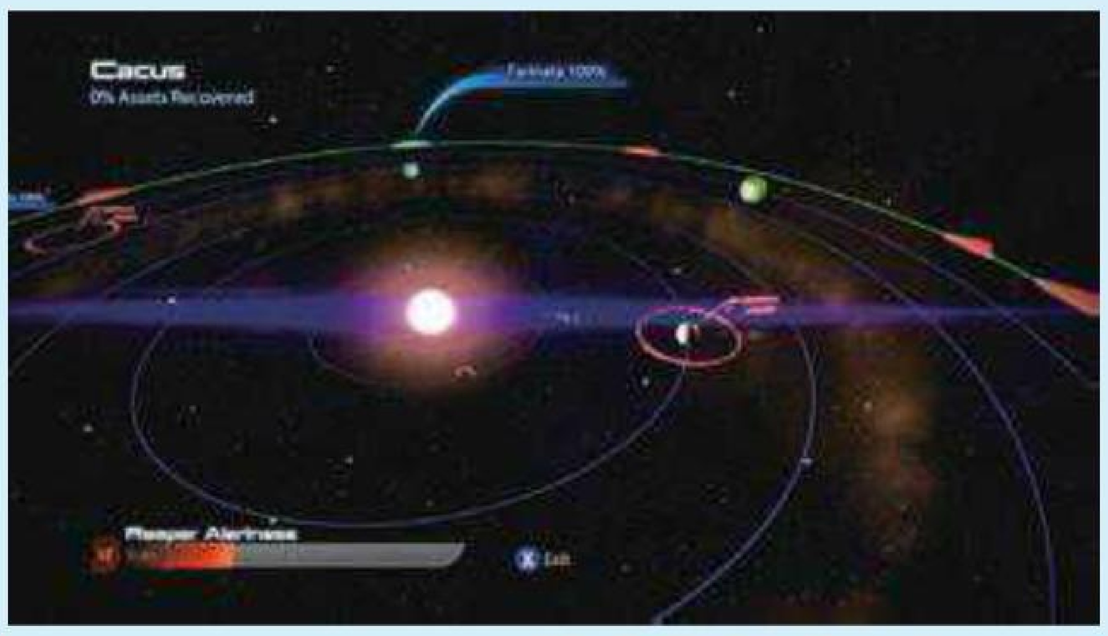
●Hades Gamma（扫描物数量：9）



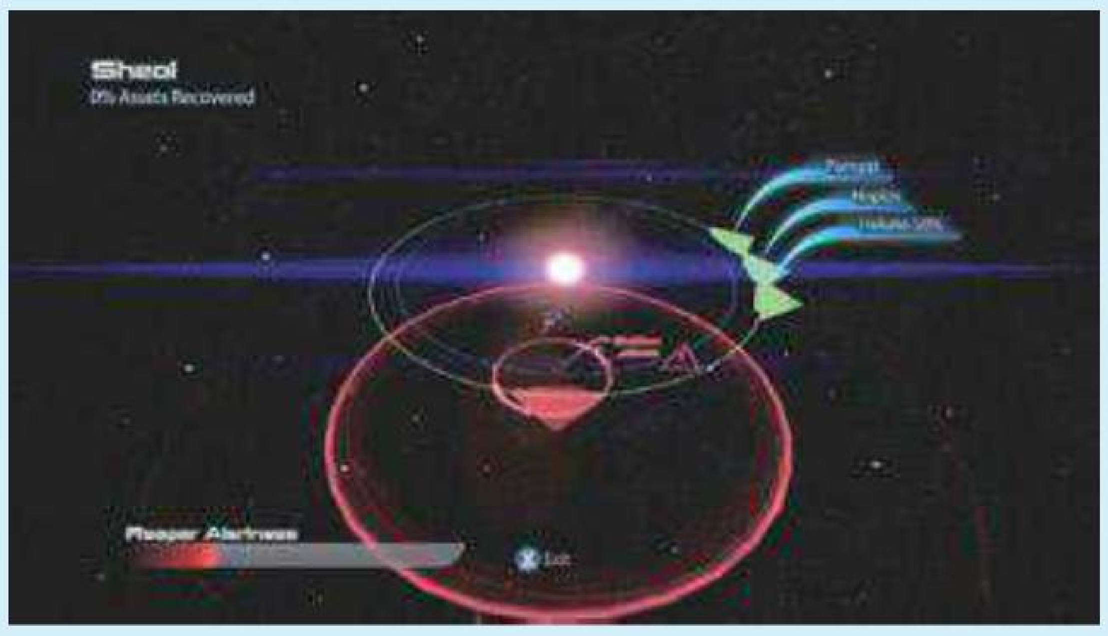


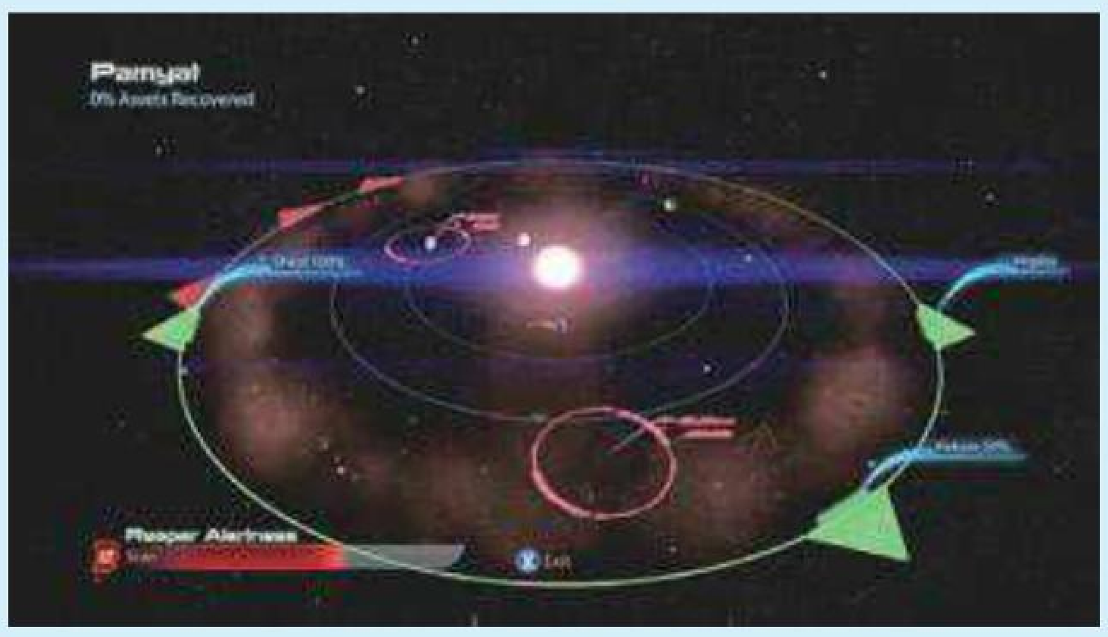




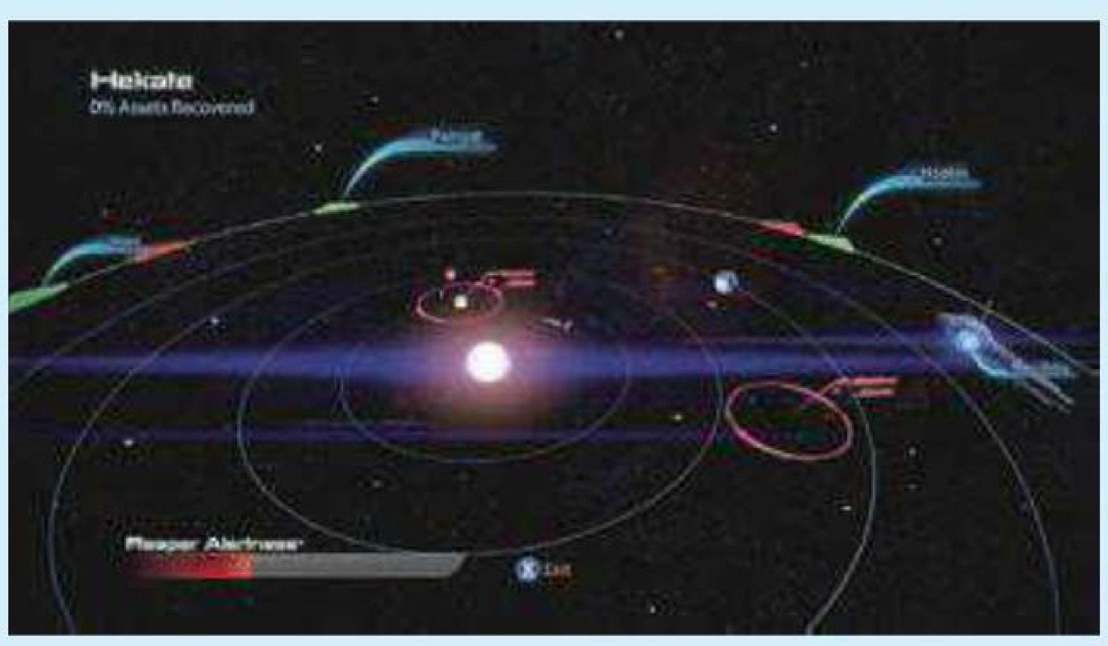


●Hades Nexus（扫描物数量：7）

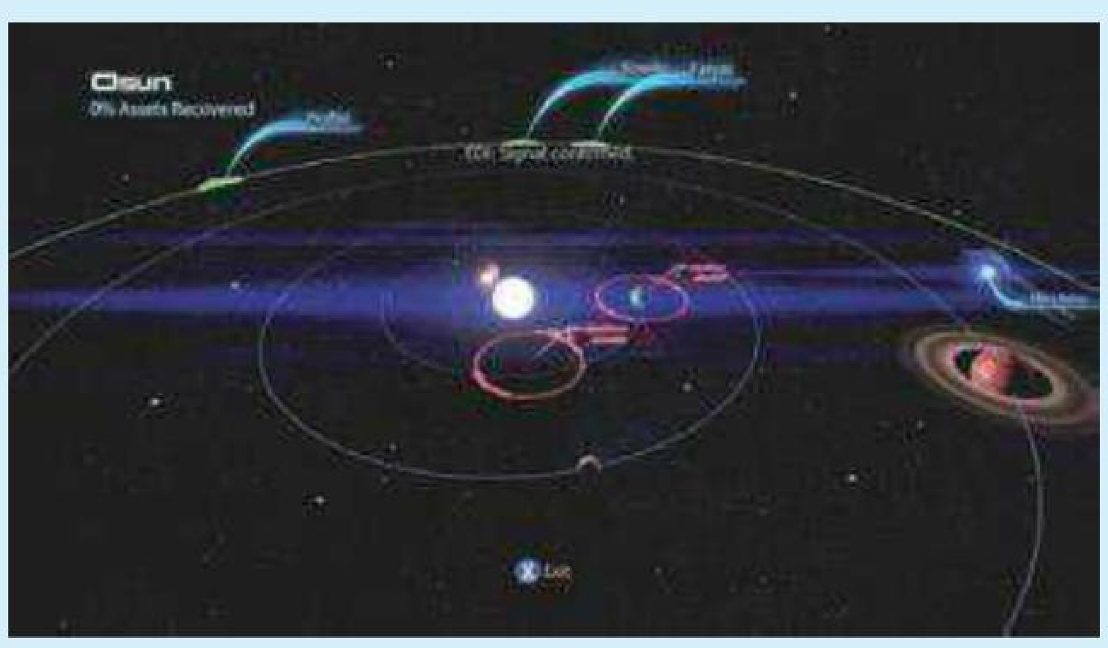


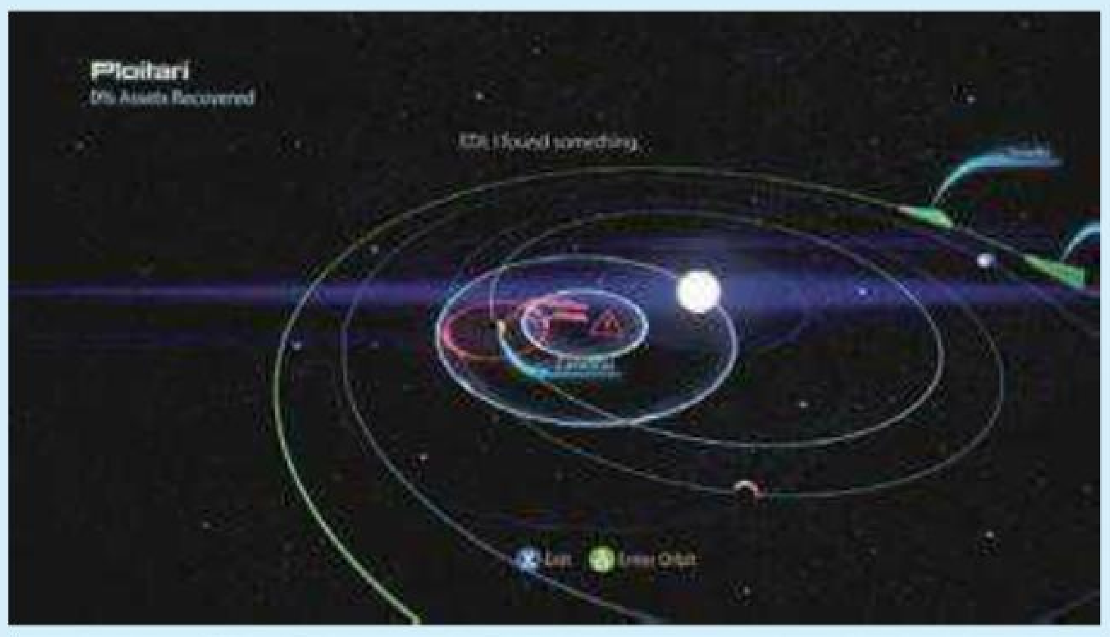


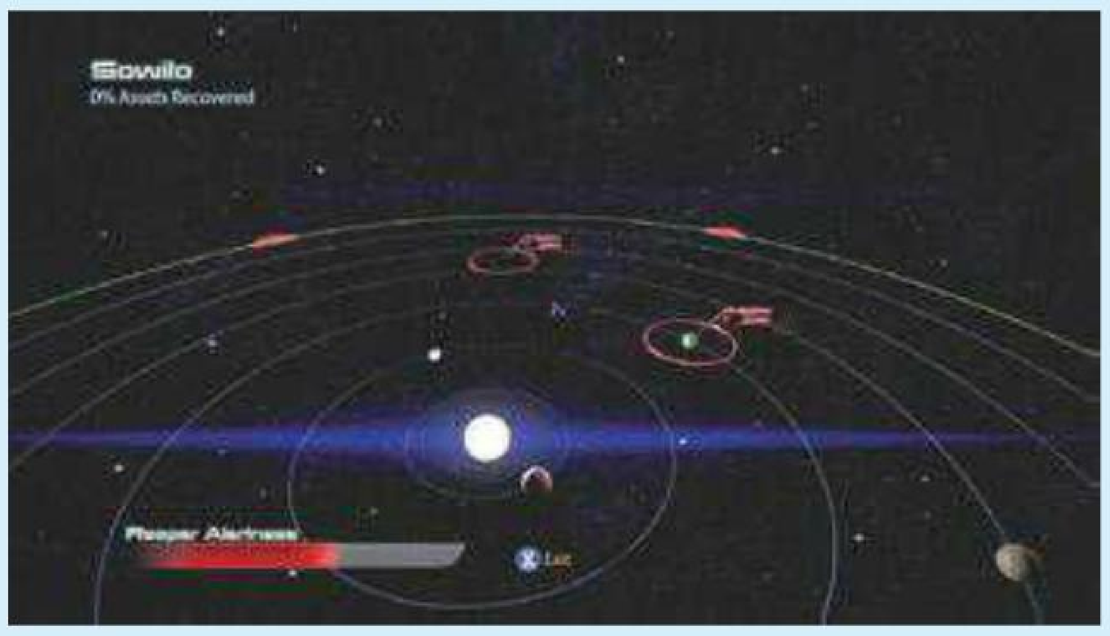


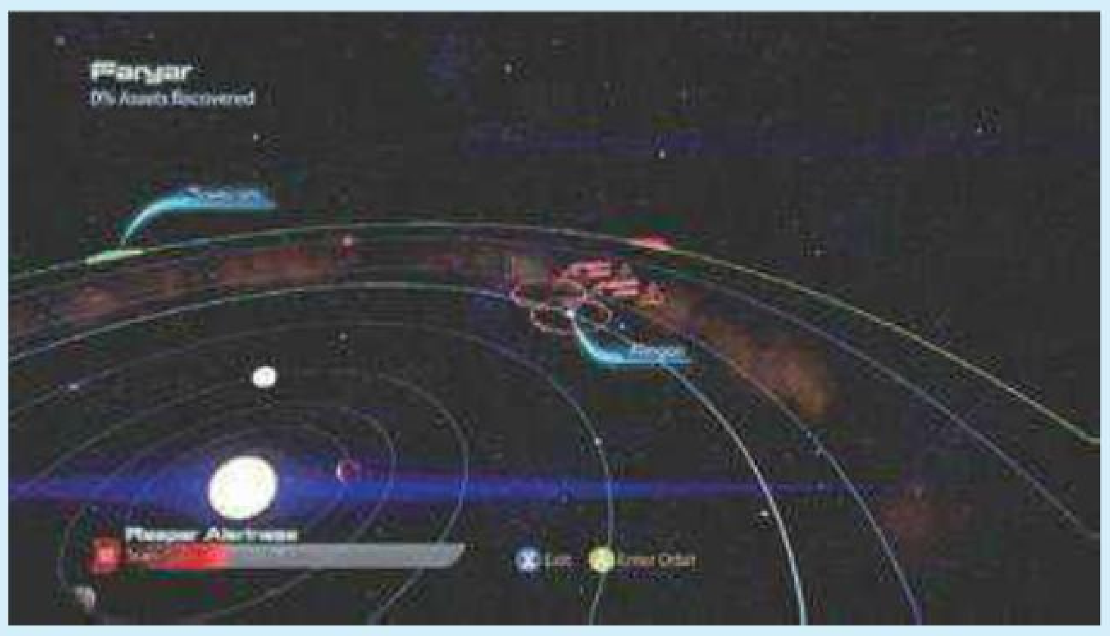


●Hourglass Nebula（扫描物数量：7）

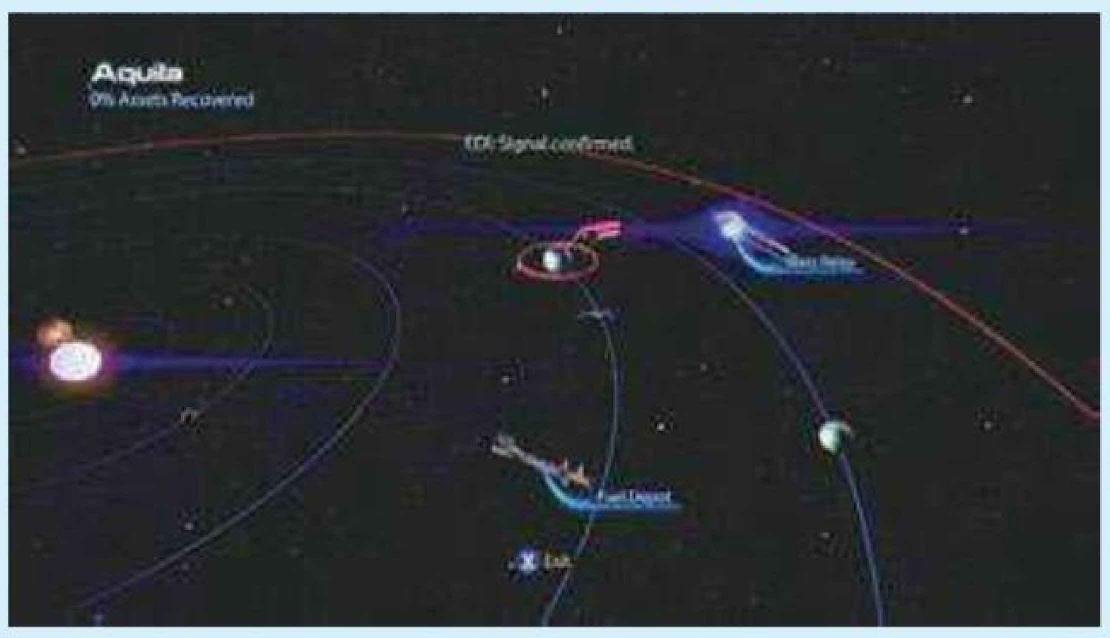




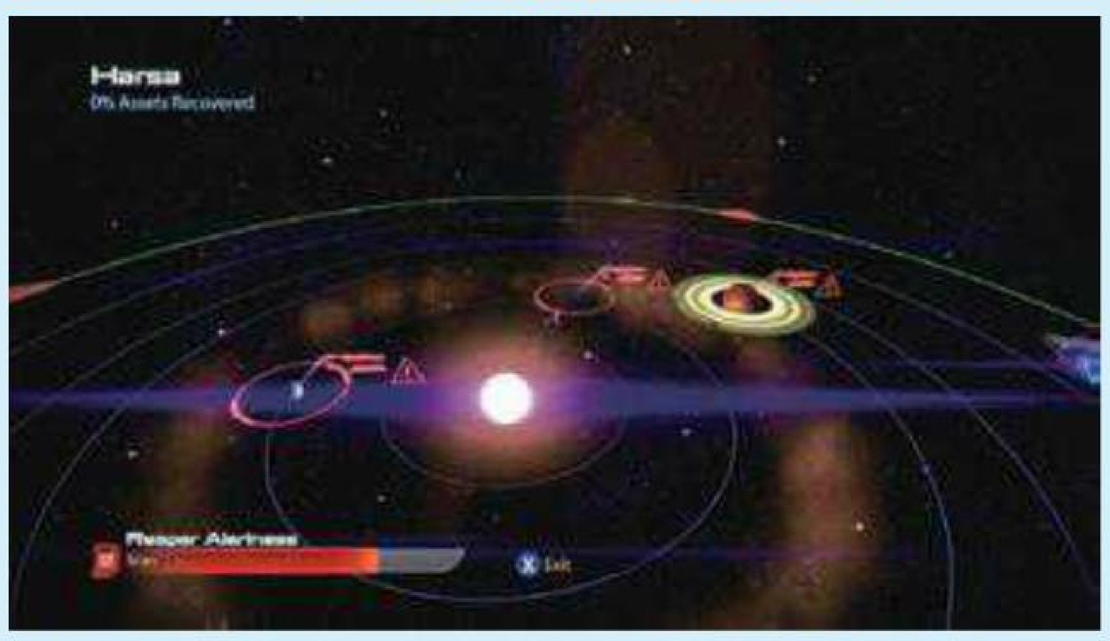




●Ismar Frontier（扫描物数量：1）



●Kite's Nest（扫描物数量：5）





●Krogan DMZ（扫描物数量：1）

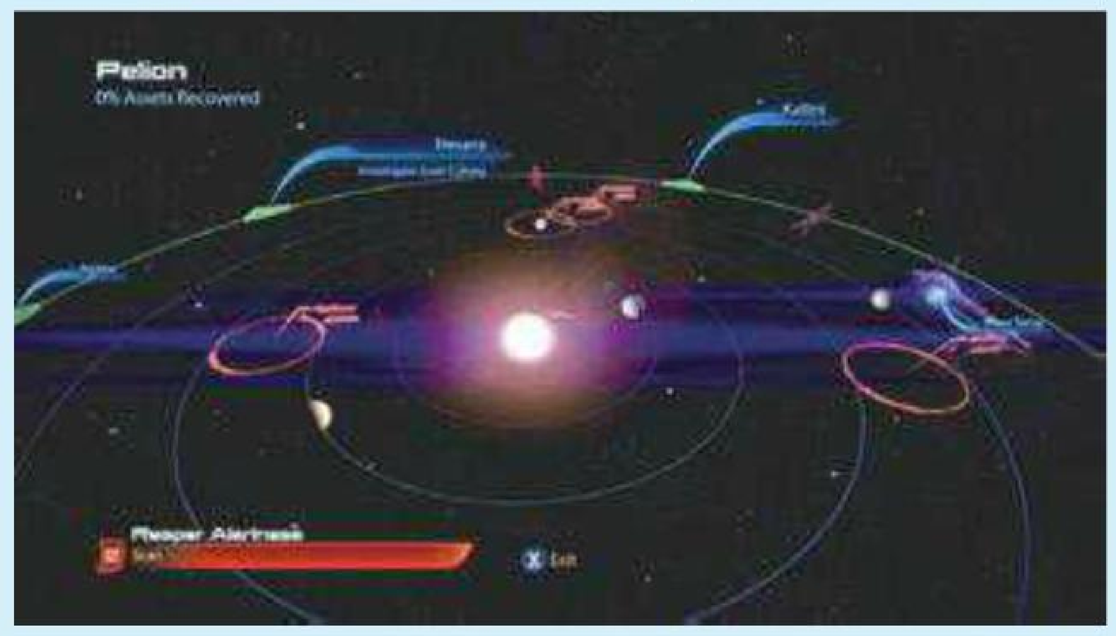


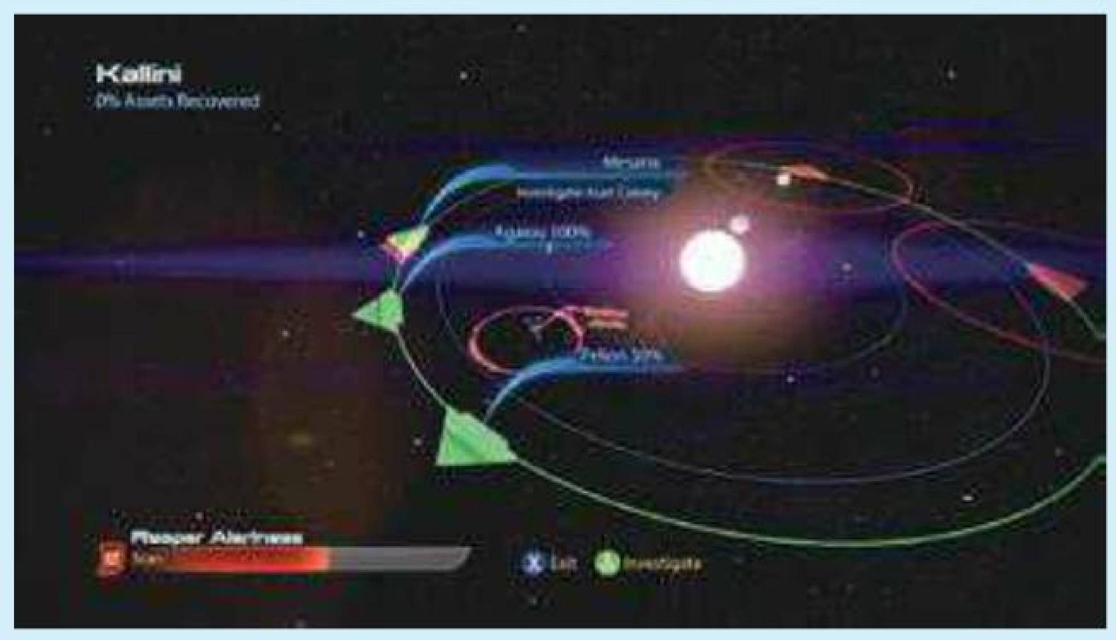
●Minos Wasteland（扫描物数量：2）



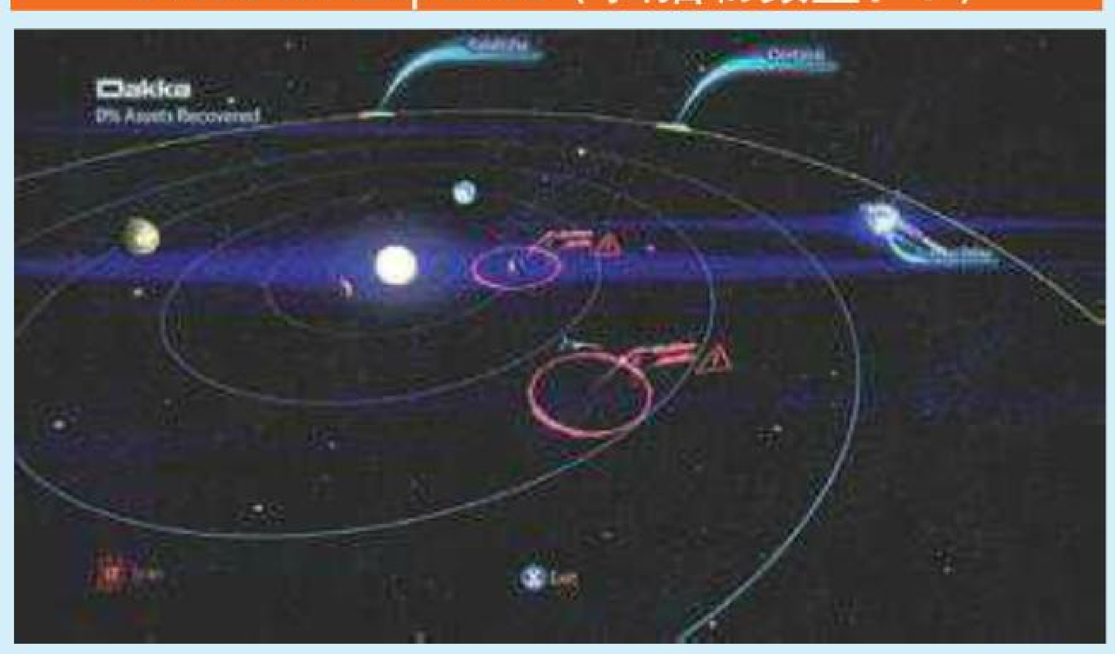
●Nimbus Cluster（扫描物数量：6）

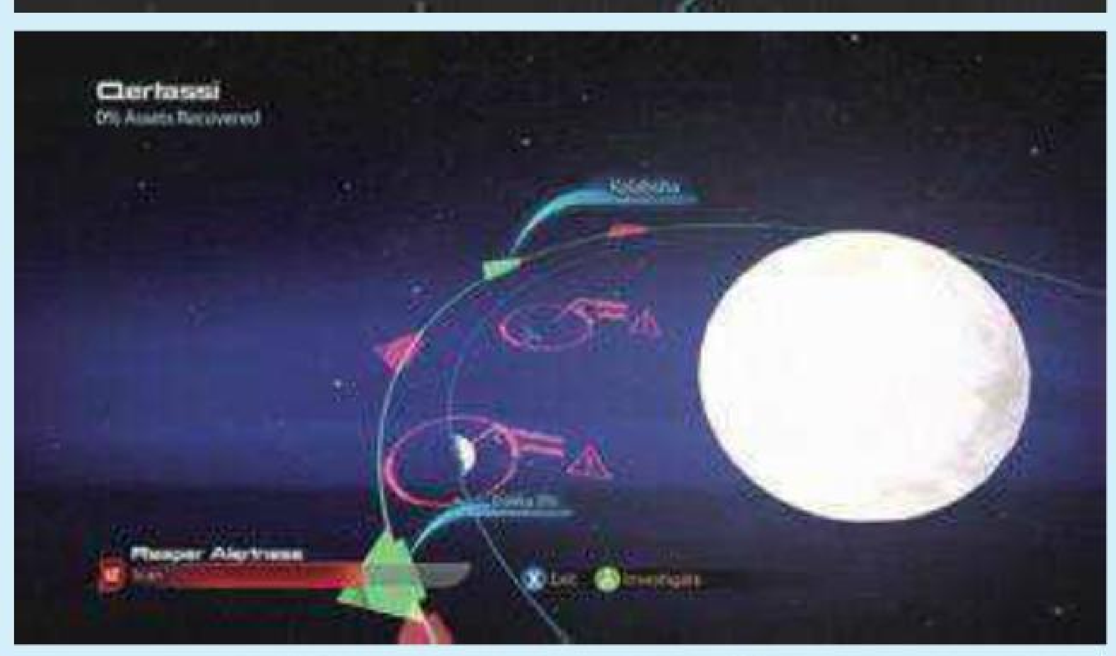


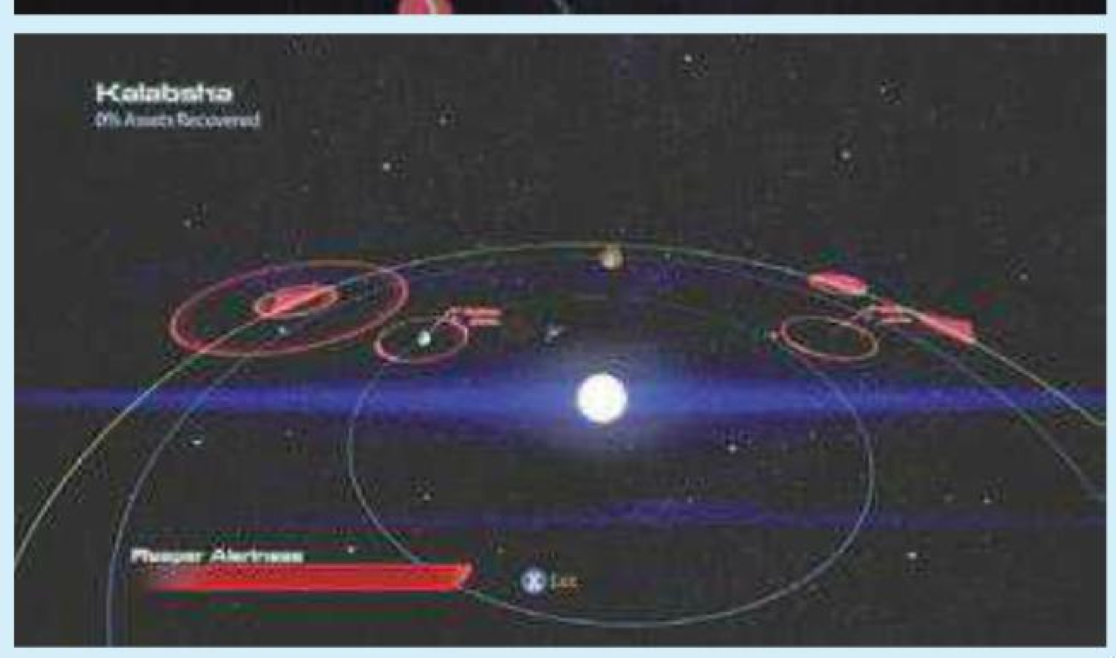




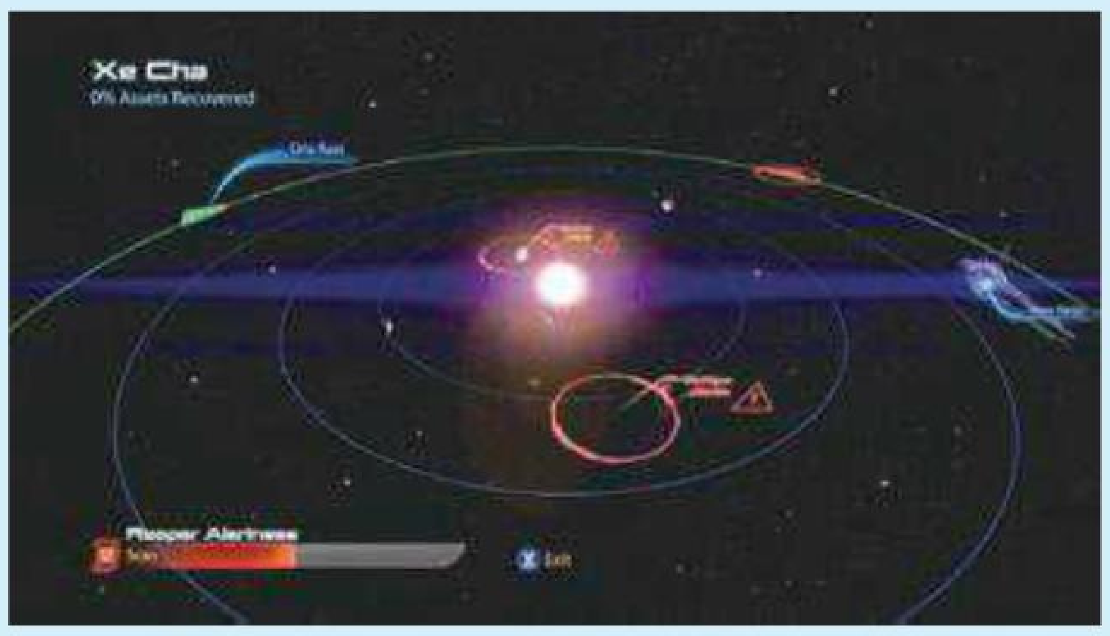
●Nubian Expanse（扫描物数量：6）

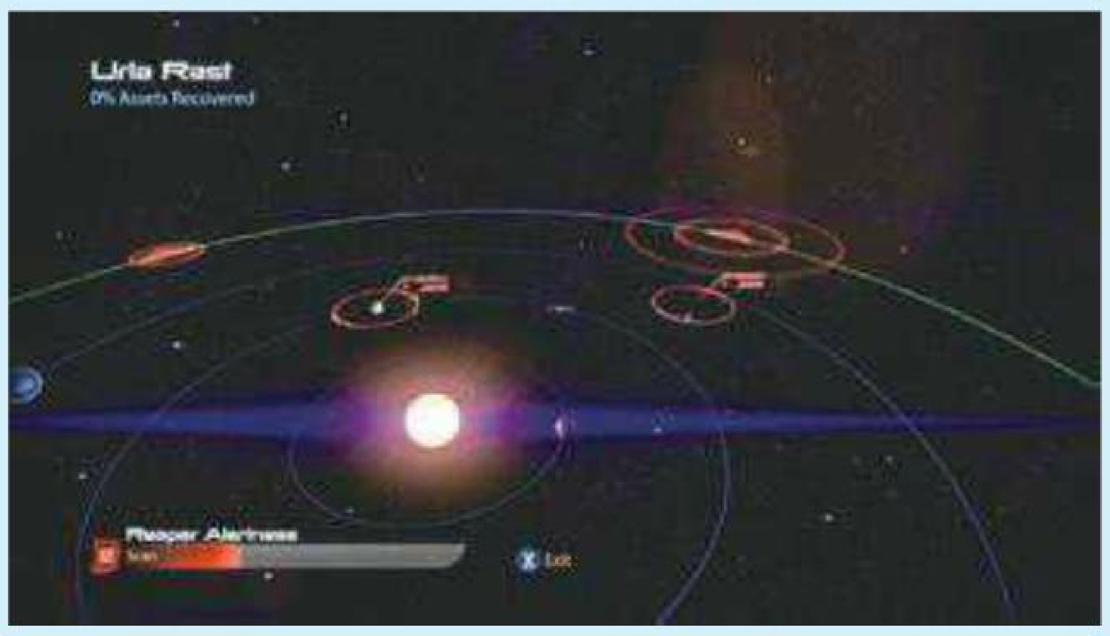




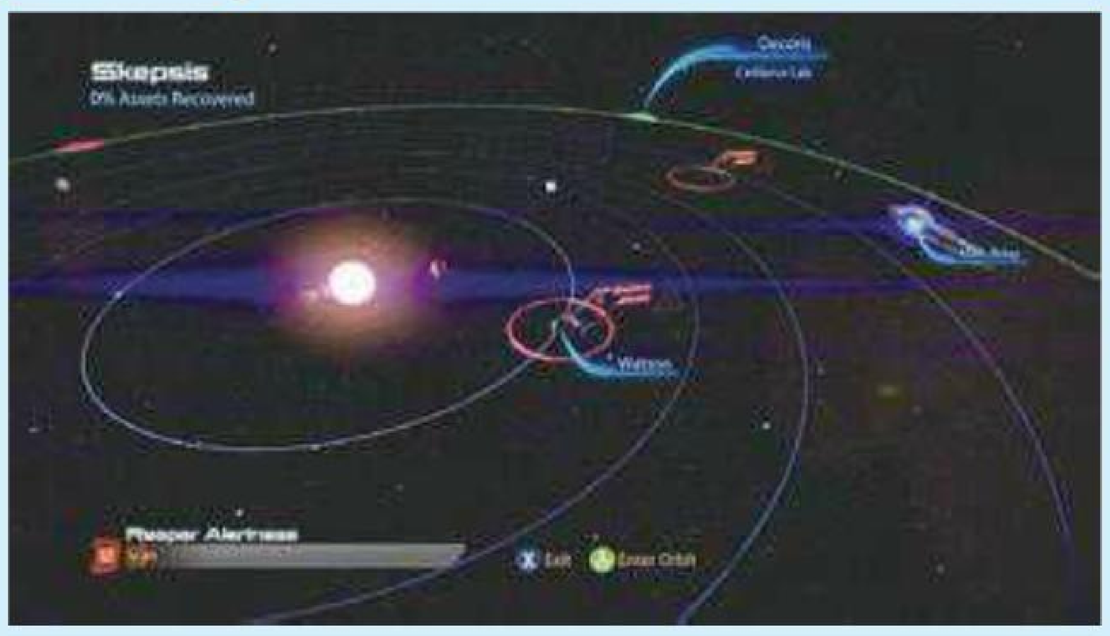


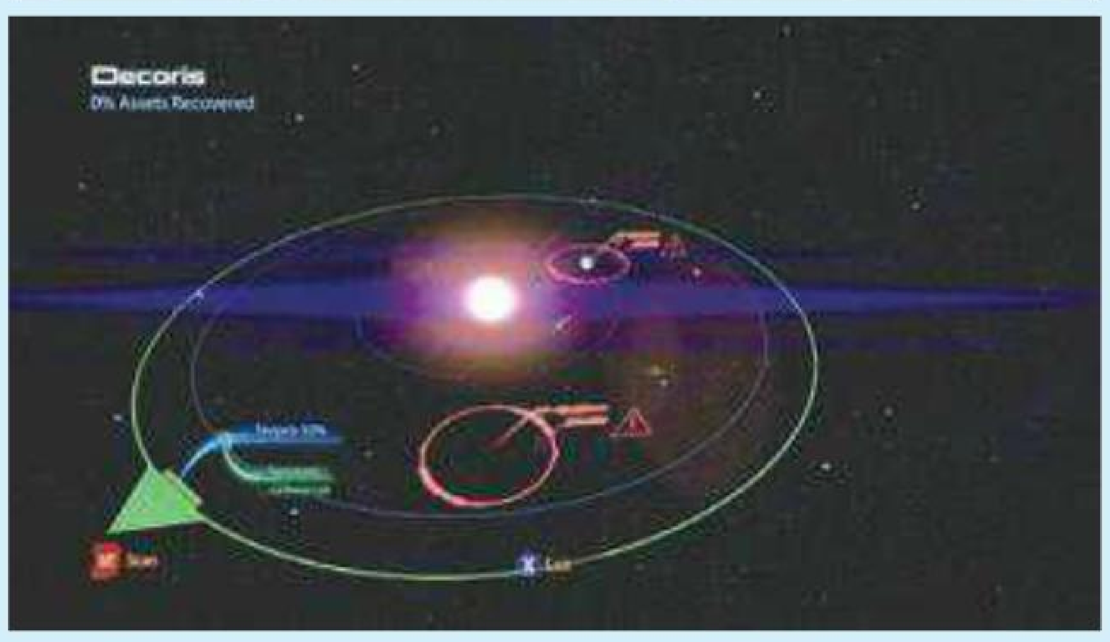
●The Shrike Abyssal（扫描物数量：4）



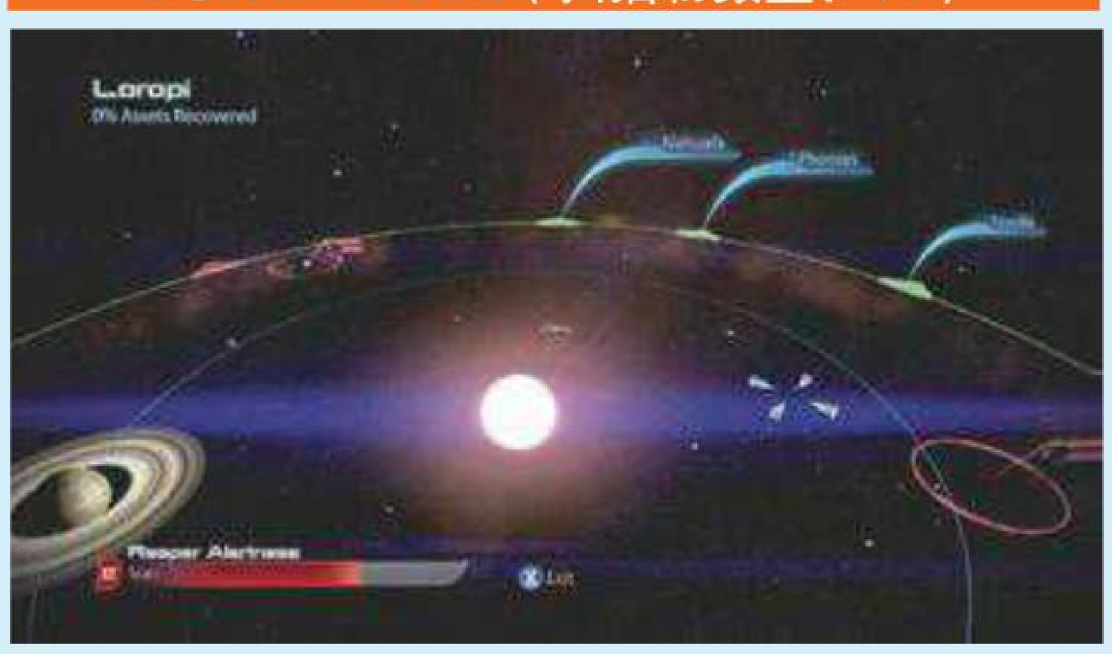


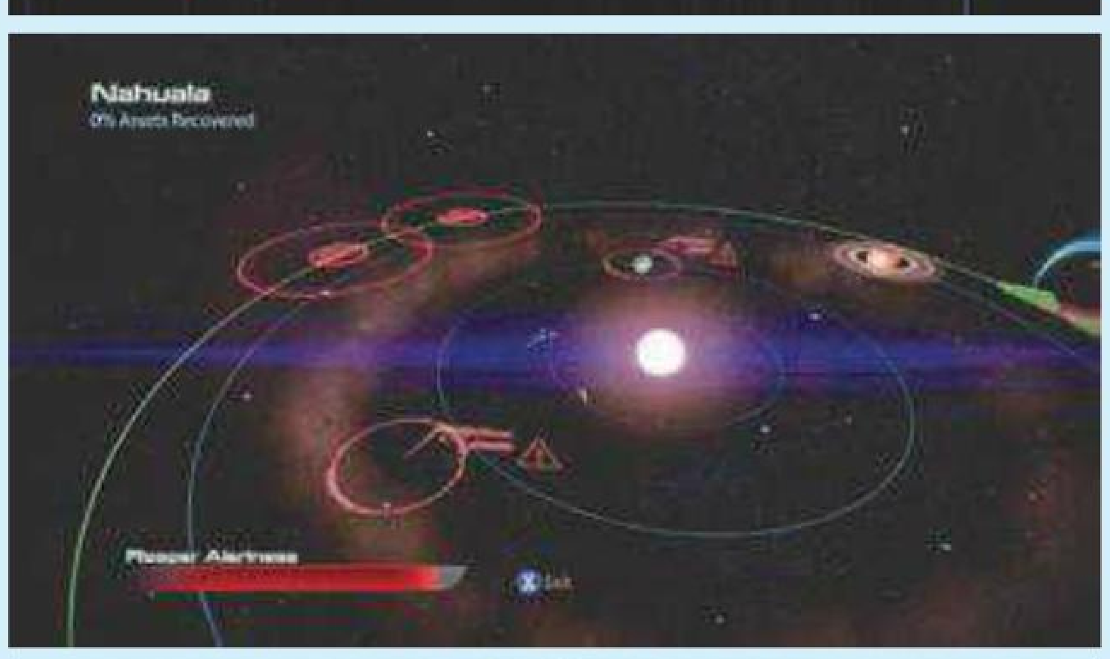
●Sigurd's Cradle（扫描物数量：4）

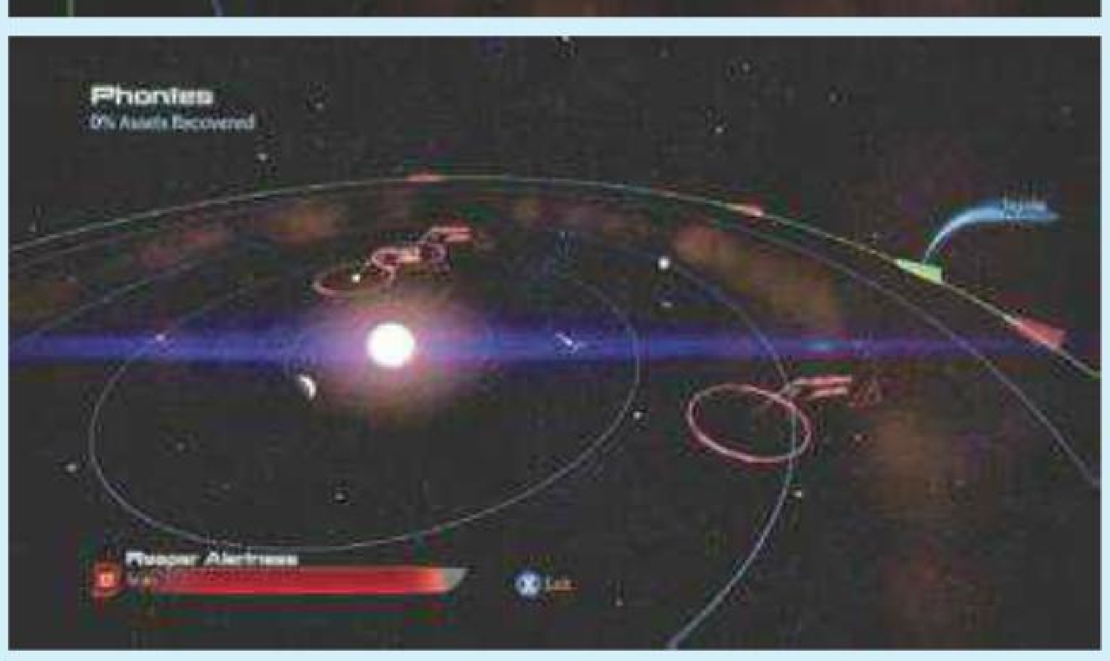


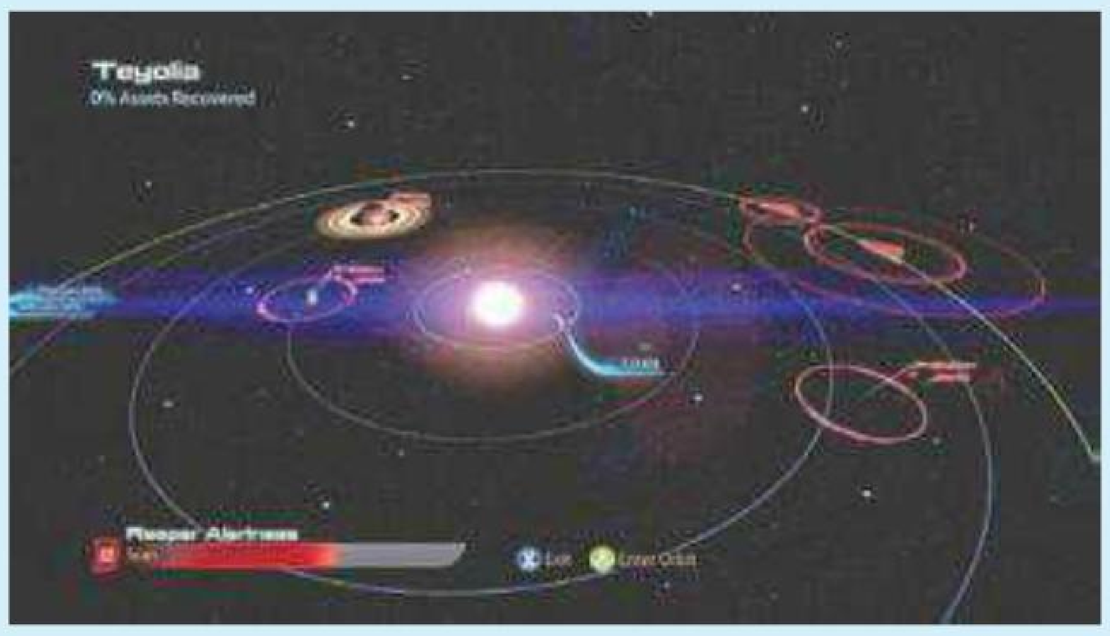


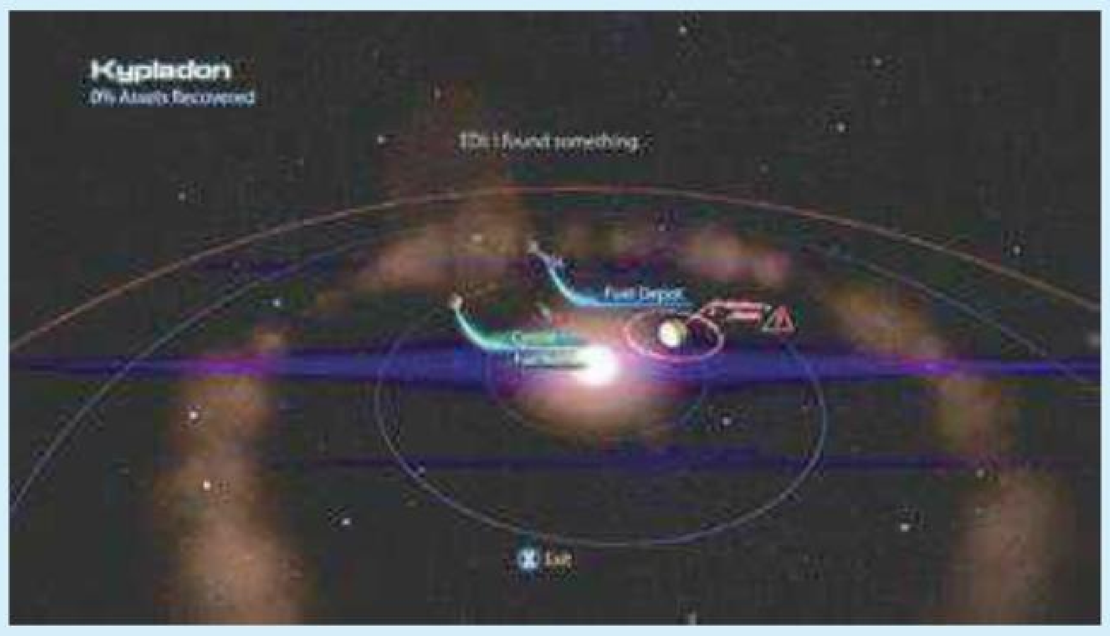
●Silean Nebula（扫描物数量：11）



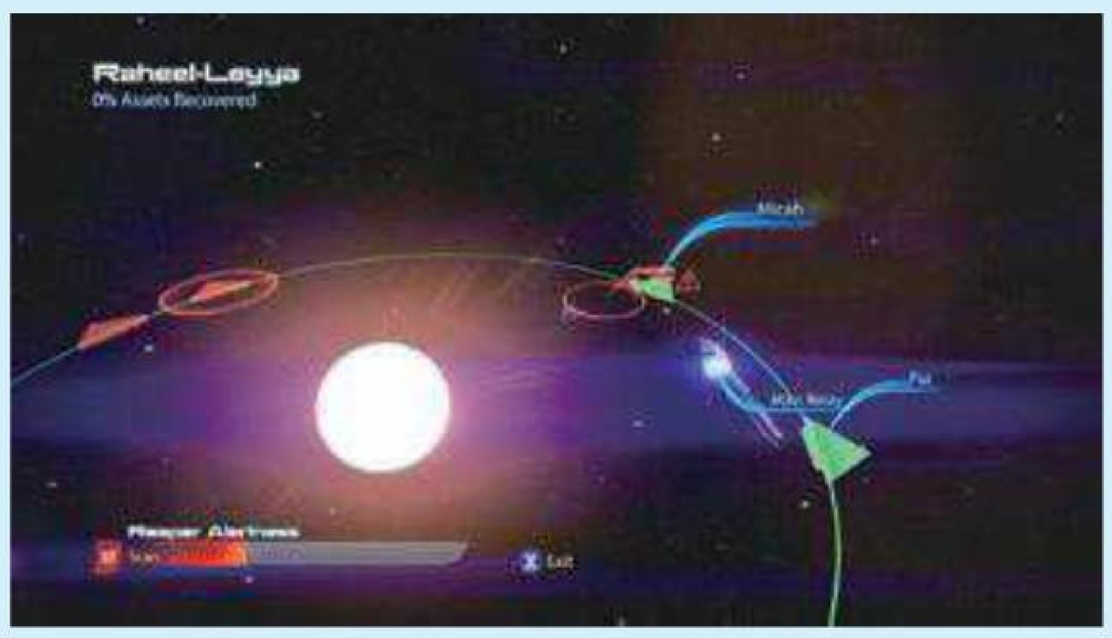




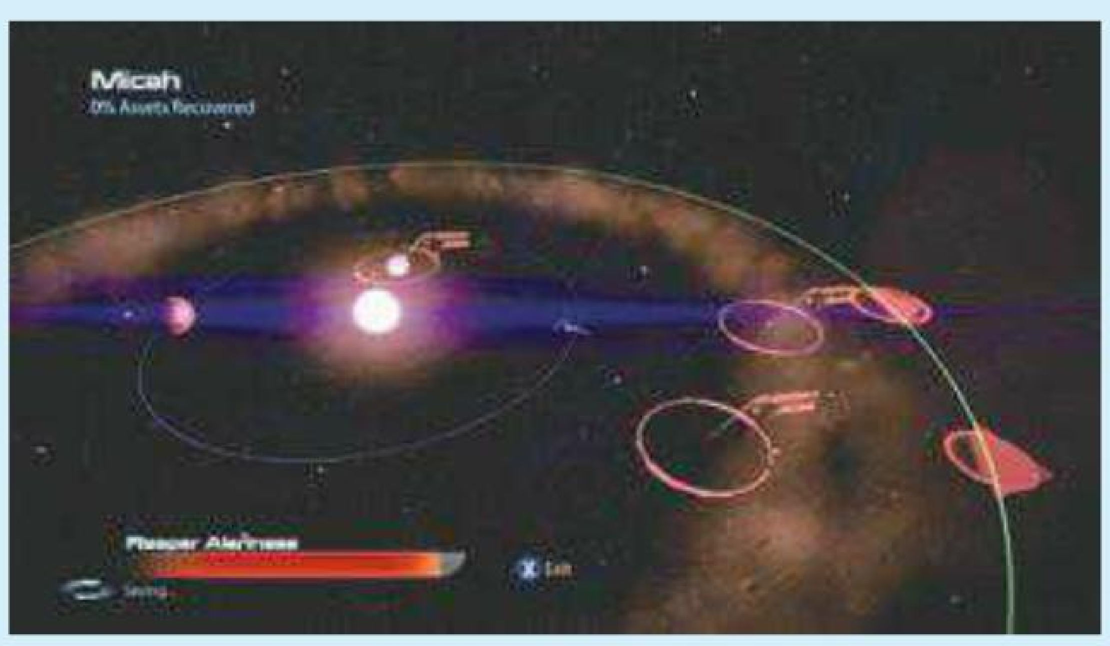




●Valhallan Threshold（扫描物数量：6）







网战

1.界面解析

快速配对（Quick Match）

在该选项中，玩家能够进入快速配对模式，选择条件后就可以搜寻符合的房间。

创建房间（Create New Match）

在该选项中，玩家可以自己创建房间。

角色资料（Character）

查看并修改角色的能力、武器和外观。

服务器大厅（Leaderboards）

查看当前服务器在线的玩家。



商店（Stroe）

可使用完成关卡后获得的信用点购买各种补给包。

2.创建房间与快速配对界面解释

队伍（Team）

目前该选项是锁定的，固定为Public。

地点（Location）

选择关卡的地图，目前共有八张地图可选，不同地图的地形构造和补给箱分布都有巨大差别。玩家也可以选择随机地图（Any Location）。

敌人（Enemy）

选择关卡中出现的敌人，目前有克鲁伯斯（Cerberus）、桀斯（Geth）和收割者（Reaper）三种敌人。玩家也可以选择随机敌人（Any Enemy）。

挑战难度（Challenge）

选择关卡的难度，目前有铜（Bronze）、银（Silver）和金（Glod）三种难度。

3.角色资料界面解释

能力（Powers）

因为玩家扮演的只是一般精英士兵而不是谢帕德，所以尽管可以选择的职业还是六个，但是每个职业的能力被削减成了三个，分别对应游戏中默认的三个能力按键。而能力升级方面，除了能力数量进行了削减，每个能力仍然可以提升六级，但是每级的强化内容跟单机相比都有所变化，玩家切忌用单机的使用思路套用到网战部分的能力上，因为实际表现可能会和单机中完全不一样。能力的组合视玩家选择的职业和种族组合而有所不同，目前除了男性和女性人类的同职业角色，不存在能力配置完全相同的角色，玩家大可以多多尝试不同种族与职业组合间的分别。在一开始，网战模式中是不能够重置能力的，不过在玩家有足够的信用点在商店购买各种补给包（Pack）后会有机会抽到重置能力的卡片，便可以更改角色的能力强化点数分配，但该卡片是消耗物品，用一个少一个，需谨慎使用。



卷首特集
特别策划
动作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织

武器（Weapons）

这一部分的更改没有能力部分大，武器的获得同样是靠花费战斗中赚取的信用点购买的补给包开出，而且也存在等级，但是玩家不能改造武器，只能靠从补给包中抽到相同的武器卡时提升武器的等级，所以想要获得强力武器有一定的运气成分。武器的种类分别还有装备时的负重设定仍然存在，但是因为在网战模式中不存在暂停游戏的快捷菜单，所以每个角色限带两把武器。武器仍然能够装备两个配件，不过部分如提供瞄准子弹时间之类不符合网战特点的配件特效被删除。负重系统则是原汁原味地移植到了网战当中，所以看到那些只拿一把枪出战的队友请不必惊讶，他们很有可能是打算走能力主攻路线。

外观（Appearance）

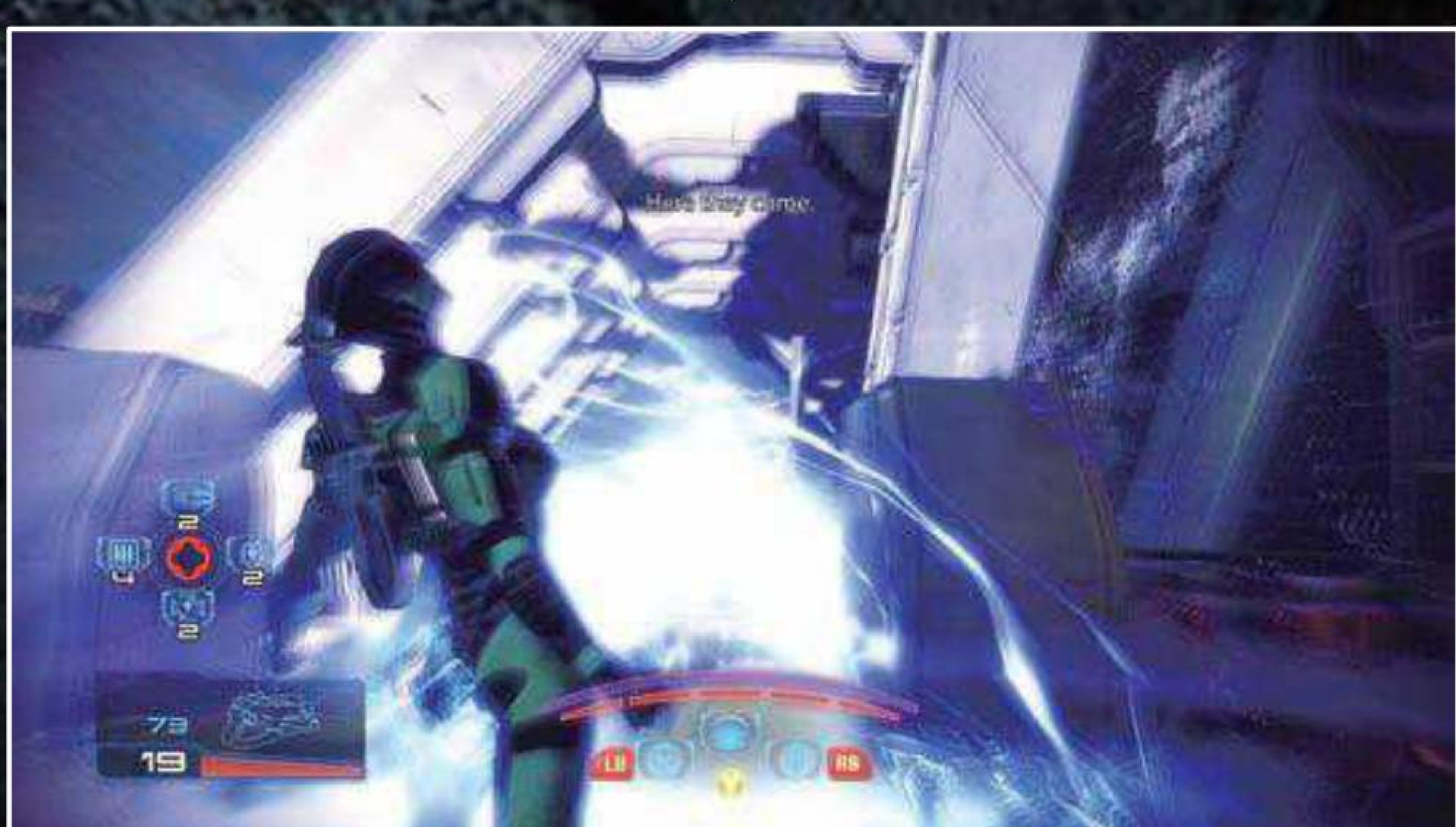
调整角色外观，基本上就是调整颜色，护甲是无法更改的。颜色分为主要颜色（Primary Color）、高光颜色（Highlight Color）、次要颜色（Secondary Color）、图案（Pattern）、图案颜色（Pattern Color）、闪灯（Lights）和肤色（Skin Tone）七个选项，除了主要颜色和高光颜色，其他颜色的调整都需要在补给包中抽到相应的角色卡后才能解锁。



装备（Equipment）

这个界面里头显示的元素其实包含了装备和补给（Supplies）。前者是把单机部分的弹药能力效果单独抽出，辅以其他两个增强效果改造成的新元素，里头包含了三个项目，分别是弹药增益（Ammo Bonus）、武器增益（Weapon Bonus）和护甲增益（Armor Bonus），其中弹药增益非常类似于单机部分的弹药能力，但因为存在着增益卡片等级，所以并不能完全等同于弹药能力，武器增益则是使用装备卡片针对武器特定类型进行加强，玩家要记得在装备这种增益的同时装备对应的枪械类型，最后的护甲增益则是作用于玩家角色其他方面的表现，例如能力伤害、奔跑速度和护盾恢复速度等。无论是哪一个项目，使用的卡片都是一次性的，只能作用于单一次关卡挑战，而且只要装备了以后进入关卡，哪怕玩家中途退出或掉线，仍然算是消耗了卡片，所以除非是挑战金难度，哪怕是银难度关卡中，笔者也并不建议玩家使用装备，又或者起码不要使用全部三种装备。

补给则是玩家能够在关卡中使用的物品，分为四种，按照排布位置分别是↑键的“眼镜蛇飞弹发射器”（Cobar Missile Launcher），→键的“护盾充能包”（Ops Survival Pack），←键的“后备弹药包”（Thermal Clip Pack），↓键的“医疗包”（Medi-Gel）。这四种物品的初始携带数量都是2个，不过在购买的补给包中也有提高补给携带量上限的卡片。除了关卡中的携带量上限，在装备界面中还会显示每种补给的总数量，因为在铜挑战甚至是银挑战中玩家都不需要频繁地使用补给，而几乎每个补给包都会提供一定数量的补给，所以只要玩了一段时间玩家们应该就不会愁补给不够用，但是如果玩家是挑战金难度的老手，那可能不时会发现自己的补给吃紧，这个可以靠不断大量购入5000信用点的新兵补给包（Recruit Pack）来补充。



商店（Stroe）

商店是玩家消耗在关卡中赚取的信用点的地方，但玩家不能够针对某一类型物品进行购买，而是只能购买名为补给包的商品，其实就是一个抽奖包，里头包含了补给卡片、装备卡片、武器卡片、角色卡片和特殊卡片等内容，抽到什么卡片完全是随机的，不过只要补给包越贵，里头抽到稀有卡片的几率就越高。截止5月20日，目前商店当中提供的补给包有五个，分别是价值5000信用点的新兵补给包（Recruit Pack），价值20000信用点的老兵补给包（Veteran Pack），价值60000信用点的特遣精英补给包（Spectre Pack），价值99000信用点的白金特遣精英补给包（Premium Spectre Pack）和价值33000信用点的特大装备补给包（Jumbo Equipment Pack）。其中前三个补给包是随时能够购买的，而后两个之前都是不定时能够购买，但截止在5月20日时已经变成了能够定时购买，但这一设定以后可能会修改。



4.服务器大厅

观看目前服务器中玩家的选项，还可以向玩家发送好友邀请等功能，一般来说国内玩家不太用得上，不过如果在之前的关卡合作当中遇到了某位觉得投缘的战友，想要回头找对方加好友时，这个大厅的功能就可以派上用场了。

5.商店

功能与角色界面当中的商店一模一样，不再赘述。

成就数量	50个（1000点）
难度	★★★☆☆
在线成就点数	25点/1个
全成就所需时间	60小时以上
最少通关次数	1（无继承存档为2）
有无会错过的成就	部分NPC在主线进入下一阶段时会消失，需要养成完成所有支线任务后再推进主线的习惯
有无不影响成就获得的秘技	无
难度是否影响成绩获得	是，必须使用疯狂难度通关
有无成就BUG	无

成就综述与解析

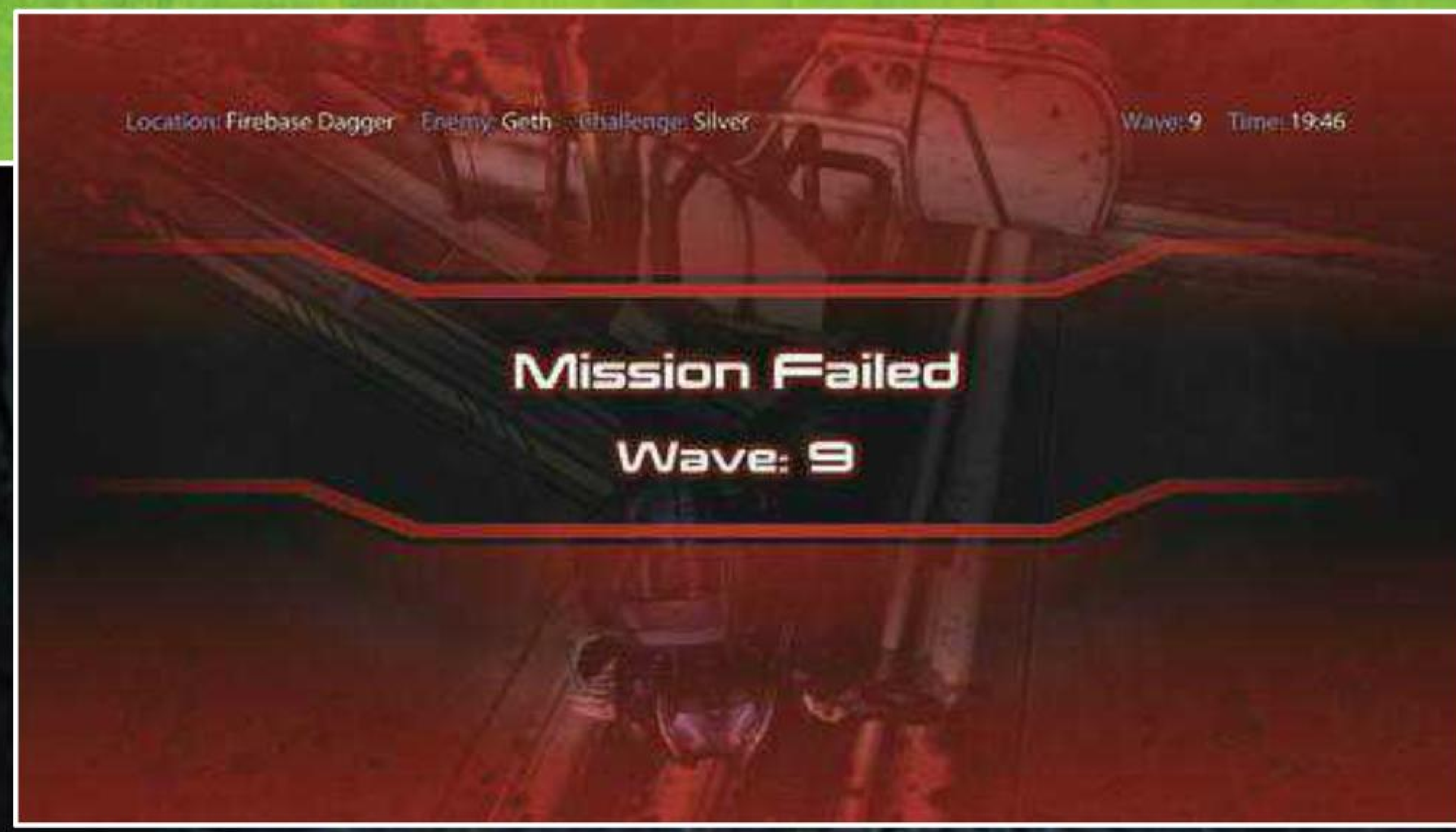
综述

对于系列老玩家来说，《质量效应3》的全成就难度明显比新玩家要低不少，因为可以只通一遍游戏就拿下所有成就，而如果没有前作存档，那新玩家们必须要通两遍游戏。游戏非常体贴地为几乎每一种在线成就设置了单机战役的解法，只有“Defender”这一成就只能用网战模式解，如果玩家是正版游戏用户，X360版游戏里头还会附送两天金会员资格，正好用来解Defender。不过话说回来，游戏里头有一些累计型的成就其实还是在线模式解起来比较方便，例如“Veteran”要玩家累计杀死5000个敌人，显然

是网战拿起来比较简单，收益也更高，但实际上单机战役中也可以靠杀掉几乎所有敌人，然后被最后一个敌人杀掉的方式来不断重新杀敌刷满，就算谢帕德战死，杀敌数也是会同样累计的。同时建议对于职业没有特别偏好的玩家选择渗透者（Infiltrator）职业，使用狙击枪作为主打武器可以更为方便地完成许多如“Eye of the Hurricane”，“Mail Slot”和“Hijacker”之类的成就，后期枪械威力够强的情况下甚至可以一击就完成“Giant Killer”。

对于新玩家来说，虽然要通两遍，但实际上也有优势，因为玩家可以在第一遍游戏时使用“叙事”（Narrative）难度通关，这是游戏中最为简单的难度，玩家可以尽情去收集枪械和配件还有护甲，完成支线任务，体验故事，等到所有能够在第一遍游戏当中都能够完成的成就都取得后再开始第二遍游戏，这时通过导入第一次游戏的通关存档，玩家就算挑战疯狂难度也会变得比较轻松。

如果玩家选择的职业本身不具备完成所有累计型成就的能力，那么玩家可以考虑到网战当中去完成，只要选择一个拥有相应能力的职业打上几场就可以手到擒来。



解析

Driven 5点
成就说明 完成主线任务 Prologue: Earth。

Bringer of War 10点
成就说明 完成主线任务 Priority: Mars。

Mobilizer 15点
成就说明 完成主线任务 Priority: Palaven。

World Shaker 15点
成就说明 完成主线任务 Priority: Sur'Kesh。

Pathfinder 15点
成就说明 完成主线任务 Priority: Tuchanka。

Tunnel Rat 15点
成就说明 完成支线任务 Attican Traverse: Krogan Team。

Party Crasher 15点
成就说明 完成主线任务 Priority: Geth Dreadnought。

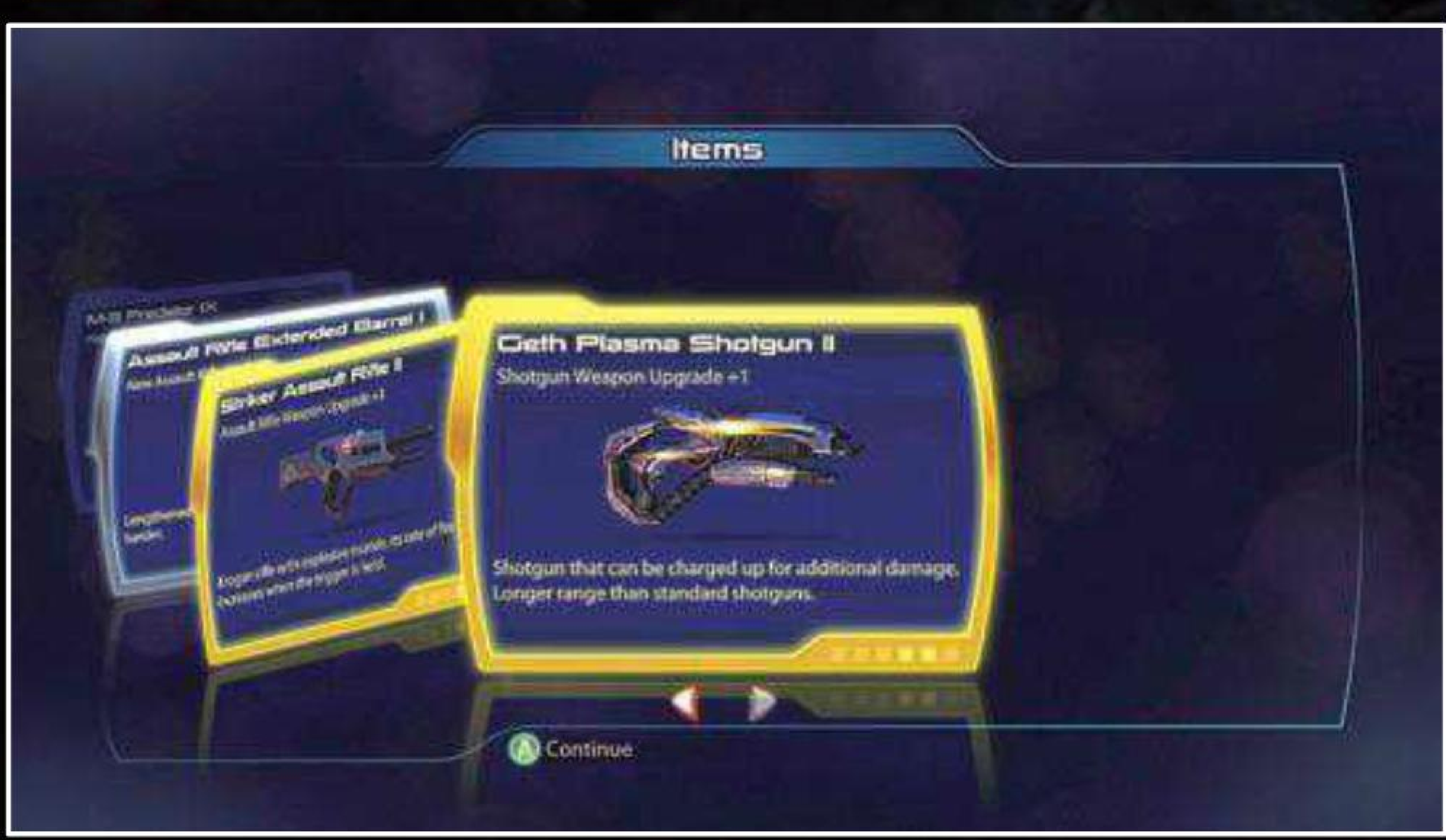
Hard Target 15点
成就说明 完成主线任务 Priority: Rannoch。

Saboteur 15点
成就说明 完成支线任务 Rannoch: Geth Fighter Squadrons。

Arbiter 25点
成就说明 完成主线任务 Priority: Citadel 2。

Last Witness 25点
成就说明 完成主线任务 Priority: Thessia。

Executioner 25点
成就说明 完成主线任务 Priority: Cerberus Headquarters。



Well Connected 15点
成就说明 完成主线任务 Priority: Horizon。

Fact Finder 15点
成就说明 完成支线任务 Kallini: Ardat-Yakshi Monastery。

Liberator 15点
成就说明 完成支线任务 Grissom Academy: Emergency Evacuation。

Problem Solver 15点
成就说明 完成支线任务 Arrae: Ex-Cerberus Scientists。

Patriot 25点
成就说明 完成主线任务 Priority: Earth。

Legend 50点
成就说明 用任何难度通关游戏。

Shopaholic 10点
成就说明 在单机战役中进入任意一家商店的购物界面。

Master and Commander 50点
成就说明 在通关之前探索足够的战争资产（War Assets）令军队有效战斗力（Effective Military Strength）超过4000点。有些星系并不存在战争资产，玩家不必在那些星系浪费时间，如果觉得自行寻找太麻烦，请参阅攻略附带的星系扫描物资一览前去搜寻。因为成就要求军队有效战斗力达到4000点，只靠完成支线任务达成这一目标会非常艰难，所以建议有条件的玩家都先去完成“Defender”，将备战度提高至100%，会对提升军队有效战斗力大有帮助。

Lost and Found 25点
成就说明 累计十次使用扫描功能在星球上发现战争资产后扫描并回收。

Long Service Medal 50点
成就说明 通关游戏两次，或者继承《质量效应2》存档后通关一次。

Insanity 75点
成就说明 在离开地球后，一直使用疯狂难度（Insanity）进行游戏直至通关，途中不能更改难度。

A Personal Touch 10点
成就说明 为一把武器添加配件。

Paramour 25点
成就说明 与一位同伴建立或恢复一段浪漫关系。这里列出继承前作存档情况下可以恢复或发展浪漫关系的同伴和无继承存档情况下能够发展浪漫关系的同伴。

1：继承前作存档

男性谢帕德对应同伴：艾什莉（Ashley），莱阿娜（Liara），泰丽（Tali），米兰达（Miranda），杰克（Jack），柯提思（Cortez）

女性谢帕德对应同伴：盖拉斯（Garrus），凯登（Kaidan），莱阿娜（Liara），提瑞诺（Traynor）

2：无继承存档

男性谢帕德对应同伴：艾什莉（Ashley），莱阿娜（Liara），柯提思（Cortez）

女性谢帕德对应同伴：凯登（Kaidan），莱阿娜（Liara），提瑞诺（Traynor）

注：女记者戴安娜·阿勒斯（Diana·Allers）也是一个可以发展浪漫关系的对象，但是和她发展关系将不会解开本成就。



Combined Arms 25点

成就说明 累计50次使用任何异能或科技能力对敌人产生排斥爆炸。这里的条件听起来有点苛刻，但玩家实际上可以在游戏中自然地解开，因为科技能力包含了武器弹药能力，使用异能将敌人轰出掩体再用武器解决是游戏里头非常基本的战术，基本上玩家不会错过这个成就。

Focused 25点

成就说明 将任何一项能力提升至6级（Rank 6）。

Recruit 10点

成就说明 杀死250个敌人。

Soldier 15点

成就说明 杀死1000个敌人。

Veteran 25点

成就说明 杀死5000个敌人。除了投身网战，通过故意让谢帕德死亡来累计杀敌数也是可行的。

Bruiser 10点

成就说明 使用近战攻击杀死100个敌人。

Untouchable 10点

成就说明 在星系内部逃脱因为扫描而引来的收割者的追杀。

Defender 25点

成就说明 让宇宙战区图的每一个区域备战度（Readiness）都到达100%。（在线成就）。

Overload Specialist 15点

成就说明 使用能力让累计100个敌人护盾过载。几个累计使用能力的成就当中，这个算是比较麻烦的一个，玩家需要学会过载（Overload）这个能力，并且对身上有护盾的敌人使用，推荐使用工程师职业来解除相关成就。

Sky High 15点

成就说明 使用能力让累计100个敌人浮空。

Pyromaniac 15点

成就说明 使用能力让累计100个敌人进入燃烧状态。

Eye of the Hurricane 10点

成就说明 在一头巨兽（Brute）向玩家冲锋时杀死它。只要巨兽离玩家有一段距离的时候，就会摆出非常明显的冲锋姿势，冲锋持续的时间不算短，所以玩家可以采取将其装甲（Armor）打至极低的时候引诱其发动冲锋，并立刻使用威力最强的攻击解决它的方法来获得。渗透者可以在怪物发动的冲锋时快速举起狙击枪，依靠配件和自身能力带来的子弹时间瞄准巨兽的头部开枪，只要武器威力够，会有很大机会秒杀巨兽，同时解开成就。

Mail Slot 10点

成就说明 透过盾牌的窥视窗爆头杀死10个克鲁伯斯守护者（Guardians）。克鲁伯斯守护者的盾牌非常耐打，但是盾牌上方会有一个窄窄的窥视窗，让守护者可以透过这个空隙观察敌人的位置，这也为玩家秒杀这种顽强的敌人留下了便利。最方便完成这个行动的自然是狙击枪，不过因为窥视窗实在太窄，除非玩家特别枪法如神，不然最好装备上能够提供瞄准子弹时间的配件或干脆选用渗透者职业。

Hijacker 10点

成就说明 抢夺一台阿特拉斯机甲（Atlas）。使用一般攻击战胜阿特拉斯机甲只会让其爆炸，想要夺取机甲，玩家需要瞄准机甲的橙红色驾驶舱玻璃，确保每一枪都击中玻璃，累积足够多的伤害后，玻璃会爆开，暴露出里头的驾驶员，通过爆头杀死驾驶员，机甲就会处于无主状态，此时冲到机甲旁会出现乘坐提示，坐上机甲便可以解开成就。注意直接坐进原本没有驾驶员的机甲是无法达成条件的，玩家必须要亲自杀死驾驶员并夺取机甲。

Giant Killer 10点

成就说明 击败一只报丧鸟（Harvester）。报丧鸟在游戏后期出现得不算少，前期玩家可能会碰到快要杀死报丧鸟却被其逃走的情况，可以在后期武器火力已经经过强化的情况下再达成。



Enlisted 5点

成就说明 在网战模式或战役模式自行制订一个角色。

Tour of Duty 20点

成就说明 在每一张网战地图取得胜利或在单机战役完成所有N7任务（N7 Missions）。

Always Prepared 10点

成就说明 获得两套一体式护甲。一体式护甲是指不允许编辑单个部件，只能整套装备的护甲，游戏中几个商店里头都有这类护甲出售，价格均为5万信用点（Credits），如果不想要无谓地浪费资金，玩家可以去下载一个《大地王国 罪与罚》试玩DEMO，玩一遍就可以获得一套能够在《质量效应3》中使用的一体式护甲，除此以外，任何在Gamestop预定游戏的玩家都可以获得一套“N7 Defender Armor”，如果玩家同时具备以上两个条件，可以轻轻松松就获得本成就。当然，玩家也可以买下两套一体式护甲后立刻读档，同样能取得成就。

Tourist 5点

成就说明 完成一次网战模式关卡或两个单机战役的N7任务。

Explorer 15点

成就说明 完成三次网战模式关卡或五个单机战役的N7任务。

Gunsmith 25点

成就说明 将任何武器强化至十级或取得一把十级武器。如果玩家没有继承存档，第一次游戏时只能把枪械提升至五级，所以只能在第二次游戏时提升，又或者期盼在网站模式中花费信用点购买的装备包能够开出十级武器。有继承存档的玩家则可以在一次游戏时便达成条件。

Almost There 15点

成就说明 在网战模式角色达到15级或在单机战役角色达到50级。

Peak Condition 25点

成就说明 在网战模式角色达到20级或在单机战役角色达到60级。与“Almost There”一样，在网战当中比较容易达成，有条件网战的玩家还是请尽量达成网战角色20级，顺便完成“Battle Scarred”。

Battle Scarred 25点

成就说明 网战模式提拔角色的前提是该角色达到20级，这也是网战模式的角色等级上限，想要达成不算太难，哪怕光打青铜难度的地图，多打几盘也可以升到20级，相比起来，导入《质量效应3》存档必须先通关一次，两者花费的时间不可同日而语。

Unwavering 50点

成就说明 这个成就倒了过来，变成是单机部分比较容易达成，如果想要达成网战全地图黄金难度通关，你不但需要有一把好武器，大量的道具和满级的角色，还需要合理的能力加点和三个极其强大的队友，这种条件并非每个人都有，相比起来，疯狂难度的单机战役反正无论如何都是要通一遍，多试试总会打过去，这个成就也就随着“Insanity”一起解开了。



TOPIC
FEATURE
PREVIEW
ACHIEVEMENT
GUIDE
RESEARCH
XBOX



お姉チャンバラZ ～カグラ～

X360	御姐武戏Z 神乐	D3 Publisher	动作
	お姉チャンバラZ ～カグラ～		日版
	2012年1月19日	1～2人	6800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：18岁以上

今年 3 月底，在国内某论坛曾经有这样一个贴子。贴子的内容是有人发贴询问：截止到当时，2012 年发售的所有动作游戏中哪个最好玩？玩家的答复自然多种多样，但令人意外的是回答《御姐武戏 Z 神乐》的人居然是最多的。

说到 D3 Publisher，很多人的印象还停留于 PS2 上的那一长串廉价游戏。而说到“《御姐武戏》系列”，很多 X360 玩家都会想起数年前那个既不好玩又不好拿成就的“X”。但《御姐武戏 Z 神乐》的出现足以改变以上观点。虽然本作从技术力上来说依然不过关，但至少到了可以接受的地步。而游戏的手感做得颇为到位，隐藏要素又丰富，再加上成就也不难，绝对是值得向动作游戏爱好者推荐的作品！本文除了会详细介绍全成就流程外，还会将游戏的系统进行详细分析，希望帮助大家找到游戏的闪光之处。

文 纱迦 美编 anubis

动作篇

作为一款有 4 名角色、多种武器且系统不算简单的动作游戏，自然是有必要将系统详细介绍一下的。玩过系列之前作品的朋友也应该好好看看，毕竟本作的系统有了更大的进化。

操作方法

键位	效果
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角变换
LS	锁定时切换锁定对象
RS	视角复位
十字键↑	挑衅（需购买对应技能）
十字键↓	切换控制角色
十字键←	切换必杀技
十字键→	切换必杀技
X	弱攻击
Y	强攻击

键位	效果
A	跳跃 / 受身
B	副武器攻击
LB	RELOAD 武器
RB	锁定
X+A	回血，或踩踏攻击（需附近有特定敌人）
Y+B	发动必杀技
LT	切换主武器
RT	轻点为回避，长按为奔跑
START	暂停菜单
BACK	道具菜单

画面构成



①表示当前所控制的角色。可以按十字键↓进行切换。

②当前所装备的必杀技，最多同时装备 3 个必杀技。DLC 角色没有必杀技，但有 EX 技。

③体力槽，上为当前控制角色，下为待机角色。

④秽血槽，在体力槽上以红色标记。当达到最大值时进入暴走状态。

⑤武器劣化槽，以红色标记。此槽越大，武器攻击力越低，按 LB 进行 RELOAD 后回复。

⑥结界，必须将结界里的敌人全灭后才能继续前进，结界中的战斗结束后有战斗评价。

⑦计时。表示玩家在结界中战斗所经过的时间。

⑧连击数。连续攻击到敌人的数量，一定时间内未攻击敌人或无特殊动作就会消失归零。

⑨连绝数。连续杀死敌人的数量，一定时间内未杀死敌人就会消失归零。

攻击方式

本作的 4 名女角色都有两种主武器、一种副武器，其中主武器的攻击方式就是 X 和 Y 键组合。在游戏中可以按 START 键查看出招方式，不过后面的强力招式需要有强力武器才能使出。副武器则是按 B 键使用。无论主武器和副武器都有配合方向键或在空中才能使出的招式，另外也有部分招式需要在商店中购买后才能使用。

不过和一般动作游戏不一样的是，本作中延迟输入攻击指令则会令招式出现变化，例如神乐的匕首 Y・Y・Y・（延迟）Y・Y 和 Y・Y・Y・Y・Y 就是两个完全不同的招式。在出招表中延迟被记住ディレイ，部分强力招式一定要在指定段数延迟输入才能成立，这也使得本作各角色的攻击动作远比普通动作游戏来得丰富。

COOL 连击

COOL 连击是系列的核心系统，亦是战斗系统的重中之重。简单地说，那就是在特定时机输入攻击指令，就会出现 COOL 效果。这个特定时机要求较高，一般都精确到若干帧（60 帧为 1 秒）。COOL 连击的好处是能提高战斗评价，另外部分强力招式必须在全部 COOL 连击的情况下才会出现。如果成功，会出现淡青色的攻击判定，一看便知。

COOL 连击对于初学者来说难度不低，为此你可以进入练习模式进行学习，输入 COOL 连击的时机



会在出招受付时间槽下方以淡青色表示。玩家只需掌握最强力的一套 COOL 连击即可，在花费一定时间练习后这并不是难事。而且亦可装备技巧の指轮来增加 COOL 连击指令输入的有效时间。主武器的绝大部分攻击都对应 COOL 连击。

QTE

本作的 BOSS 战有 QTE 出现。将 BOSS 的体力打至一定程度后，就会出现 QTE 提示。玩家必须成功输入 QTE 指令才能将 BOSS 打倒。QTE 指令分为两种，带 + 号的表示要同时输入，多为 X+A；不带 + 号的表示要顺序输入。

神乐、沙亚也姐妹最后终结 BOSS 时会吸血，这个步骤会恢复大量体力。由于本作过关时并不会恢复体力，因此除了吃回复道具外这是惟一的回复手段。将 BOSS 打至 QTE 状态后换人吸血也是可以的。

暴走

这也是本系列的特色系统。当角色身上沾到鲜血时，秽血槽就会不断增加，当达到最大值时就会进入暴走状态。暴走状态下攻击力和攻击速度将大幅上升，受到敌人的攻击不会出现受创硬直。此外部分平时必须用必杀技才能打倒的敌人，在暴走状态下可以用武器直接送其



归天。不过暴走时角色的体力会徐徐减少，防御力也会下降，如果所剩的体力不多时暴走是一件非常危险的事情。暴走时必须用道具"血块"才能回复体力。

如果把处于暴走状态的角色换下场，则体力不会减少，但相对的暴走状态也会维持不变。利用这点可以故意让一名角色进入暴走状态，在遇到强敌时再换出来。

使用道具血块可以令秽血槽大幅增加，使用道具女神像の欠片可以令秽血槽大幅减少。而在女神像附近按 BACK 键也可以清除秽血槽。

回避

回避是本作的重要技巧，一方面是因为能够有效躲开敌人的攻击，另一方面则是因为回避可以维持连击数不断。在实战中活用回避可以让连击数始终不断，甚至能将上一个战点的连击数带至下一个战点。玩家只需回避一次，然后移动几步，之后再回避一次，反复即可，这并不是很难的事情。但注意和回避同样是按 RT 键发动的奔跑是无法维持连击数的。

必杀技

本作的必杀技被称为ヴァンプスキル，用 Y+B 发动。必杀技的效果多种多样，既有攻击型的，也有辅助型的。使用必杀技时会消耗体力，但实用性很高。必杀技只要多用就可以升级，辅助型必杀技可以在发动后换人来取消状态，从而实现反复使用升级的效果。由于按住 X+A 键可以回复体力至当前上限，因此找个没人的地方多用就可以从容提升必杀技的等级了。下面简单介绍一下必杀技的种类。

エイジスバリア　入手方法：打过第 13 关。

效果：发动防护罩，一定时间内不会受到伤害。非常有用，可以有效提高生存率和评价。防护罩受到攻击会缩短存在时间。这也是最难练的一种必杀技，因为即使换人该效果也会持续。不过只要记得多在战斗中使用就不是问题。

ヴォルケイノ　入手方法：打过第 1 关。

效果：最早入手的必杀技，但非常实用。效果是射出数个导弹，升级后威力相当不俗，近距离使用足以秒杀大部分敌人。不用说，优先练满。

チェイサ－　入手方法：打过第 8 关。

效果：同样是向前方射出导弹，不同的是带有跟踪效果，可以自动攻击锁定之敌。同样是主力必杀技之一。

ミラ－ジュ　入手方法：打过第 11 关。

效果：出现分身。分身可以使用和本体一样的招式，连击数两倍，但攻击力只有 1.5 倍。升满级后分身持续时间非常长，而且分身对必杀技也有效，不用说自然是极为实用的。

ファントムエッジ　入手方法：打过第 9 关。

效果：召唤飞刀攻击敌人。威力一般，不如两种导弹强力。

ダ－クテリトリ－　入手方法：打过第 14 关。

效果：往前方设置机关，3 秒后启动，令敌人昏迷。实用性不高。

ワ－ムウィップ　入手方法：购买。

效果：以结界将敌人困住而无法行动，本身没有攻击力。没什么用的必杀技。

ヴァンプ・サイス　入手方法：打过第 16 关。

效果：召唤巨大的镰刀攻击前方，威力尚可但距离有限，而且能被防御。

ギガスタンプ　入手方法：打过第 10 关。

效果：召唤巨大的锤子砸地，一定范围内所有的敌人都会受到伤害。

ヘヴィウェイブ　入手方法：打过第 3 关。

效果：让前方的地面隆起，将敌人击倒。

リミットブレイカ－

入手方法：取得其他所有的必杀技后，在商店中花 20 万元购买。

效果：最强必杀技，俗称极限炸裂。具体效果会随着主武器的不同而发生变化，非常强力。其中最强的组合是沙亚也的电锯，不仅威力极大，而且持续时间很长，发动中全程无敌，配合分身更是威力无边，足以秒杀绝大部分 BOSS。(话虽如此，不过由于有 QTE 的存在，秒杀是不太现实的。)

只有神乐和沙亚也两人能够使用必杀技，彩和咲的必杀技有所不同，具体详见后面的 DLC 分析。

系统篇

玩前需知

在玩本作之前，有几点重要事项需要向大家说明一下。

关于死机

本作存在着不定时死机的情况，这主要发生于战斗评价画面。如果过关时同屏敌人过多且玩家使用一些带有华丽特效的招式，就有一定几率出现死机问题。即使在游戏升级后，这种情况也偶有发生，因此建议各位在出现战斗评价后就不要再进行任何攻击动作。

关于升级

本作于 3 月底进行了更新。此次更新的主要内容如下：

1. 改善死机情况。
2. 修正了选关游戏的方式。升级前可以通过选关来持续进行游戏，直至通关。升级后打完所选的关卡后会跳回选关画面。
3. 修正了通过反复 RETRY 来刷钱、刷挑战、赚 HP 上限增加道具的 BUG。
4. 修正了部分过强的技巧如沙亚也的无限“抱妹杀”。

总的来说，升级有利有弊。对于想使用 BUG 而又不小心升级的人，可以进入 X360 系统设定的存储装置画面，按 Y 键选择清除系统快取来删除更新文件，然后单机进行游戏。不过注意进行此操作会将所有游戏的升级文件删除。另外如果想解开的成就还有时间戳，需要提前留好存档。

关于 DLC

本作的 DLC 内容比较丰富，包括女主人公的服装、发型、配件等等，所有 DLC 均无需升级即可使用。

其中“元祖姊妹「彩＆咲」登场 (专用スト－リ－付)”这个 DLC 追加了 250 点成就，售价 800 点数 MSP，仅在日服卖场有售。这个 DLC 的内容是将前作的两名女主人公彩和咲变为可使用角色，并有专门的故事模式但变化不大。



游戏模式

本作的游戏模式主要可分为 5 个，分别是故事模式、任务模式、练习模式、QUEST、PROFILE。

故事模式（STORY）

本作的故事模式一共分为 16 章。和一般动作游戏不太一样的地方在于章与章之间的界限不是很明显，另外大部分章节过渡时不会回复角色体力。凡打过的章节可以在章节选择（CHAPTER SELECT）里选择。在未升级前，通过章节选择可以一路打下去直至通关，但升级后完成所选章节后就会自动退出。

故事模式共有 5 种难度，如果以中等难度（MEDIUM）为标准，那么各难度的区别如下：

难度	特征
CASUAL	敌人的体力和攻击力 0.7 倍。
MEDIUM	标准。
HARD	敌人的体力 2 倍，攻击力不变。
VIOLENT	敌人的体力 3 倍，攻击力 1.5 倍。
BERSERK	敌人的体力 2 倍，攻击力 2.5 倍。玩家始终处于暴走状态且无法解除，所有黄玉自动变为血晶。

游戏初期只能选择 CASUAL 和 MEDIUM。完成 MEDIUM 出 HARD，完成 HARD 出 VIOLENT，完成 VIOLENT 出 BERSERK。

任务模式（MISSION）

任务模式的分量丝毫不亚于故事模式，只不过没有剧情。任务模式一共 25 关，每关都有 MEDIUM、HARD、VIOLENT 这三种变化，同样是需要顺次打过才能解除。三种难度的区别如下（同样是以 MEDIUM 难度为标准）：

难度	特征
MEDIUM	打倒全部敌人即为过关。
HARD	有过关附加条件。敌人的体力两倍，攻击力不变。
VIOLENT	有过关附加条件。敌人的体力 3 倍，攻击力 1.5 倍，且有高等级敌人出现。

不过由于所有相关隐藏要素包括成就均只需要在 MEDIUM 难度下完成，所以无爱的玩家是不用去碰另外两个难度的。

其他模式

练习模式（PRACTICE）：用来练习出招的模式，主要是用来熟悉 COOL 连击的。

挑战（QUEST）：在这里可以查看当前各 QUEST 的完成情况。

角色档案（PROFILE）：观赏角色模型的模式，系列的招牌卖点。全关卡任意难度通关且每关评价至少为 C 时即可解除该模式，升级后每关评价至少为 D 即可解除，没有任何难度可言。

金钱

本作有金钱的概念，其作用是在商店中购物，另外也关系到部分挑战和成就。打倒敌人后会出现黄玉，这就是游戏中的金钱。黄玉的大小有区别，对应不同的金钱数量，而黄玉的出现几率与玩家的技巧分相关。由于本作最耗时的成就就和获得金钱数量有关，因此有必要详细解说一下。

技巧分在游戏中并不可见，与评价等均无关系，是独立的项目，只关系到出现黄玉的大小。其算法如下：

玩家行动	技巧分变化
攻击命中敌人	每 HIT+10
COOL 连击命中敌人	每次 +50
打倒杂兵	+20
打倒中 BOSS	+1000
打倒大 BOSS	+3000
以吸血 QTE 击倒 BOSS	+50
玩家受到攻击	每次 -500
角色死亡	每次 -9999
没有攻击敌人时（换人、回避除外）	每秒 -60

当技巧分在 1000 以下时出现小黄玉，在 1000 到 3000 之间时出现中黄玉，3000 以上时出现大黄玉，击破中 BOSS 和大 BOSS 时出现特大黄玉。



道具与合成

本作一共有 14 种道具，道具的入手方法有 4 种，分别是打倒敌人、破坏建筑物、合成以及在商店中购买，这些道具均为消耗道具，可以反复获得，但使用之后就会消失。下面简单介绍一下全道具的效果。

道具名	效果
キュアジエム	回复 30% 体力
キュアジエム・ミドル	回复 60% 体力
キュアジエム・ラ－ジ	回复全部体力
パワ－ジエム	8 秒内所有攻击威力变为 1.5 倍，可叠加。
パワ－ジエム・ミドル	12 秒内所有攻击威力变为 1.5 倍，可叠加。
パワ－ジエム・ラ－ジ	17 秒内所有攻击威力变为 1.5 倍，可叠加。
ラピッドジエム	12 秒内所有动作的速度变为 1.07 倍，可叠加。
ラピッドジエム・ミドル	18 秒内所有动作的速度变为 1.07 倍，可叠加。
ラピッドジエム・ラ－ジ	24 秒内所有动作的速度变为 1.07 倍，可叠加。
勾玉の首饰り	12 秒内进入无敌状态，同时受到攻击也不会出现硬直
リカバリ－ジエム	当角色死亡时自动复活
女神像の欠片	秽血槽下降 50%
血块	秽血槽增加 50%。暴走中使用可回复 30% 体力。
カオスジエム	体力上限增加 10%，每名角色使用 10 次。

本作还有合成系统，方法是先按 BACK 键进入道具栏，之后再按 RT 键。合成其实就是用低级道具组合出高级道具，由于本作难度偏低，因此此系统的实用性不算大。



武器

本作有着武器的设定。神乐和沙亚也的两种主武器和一种副武器都有 3 级变化，其中一种主武器最高可到 4 级。武器的入手办法全部是花钱购买，其中两把 4 级武器是需要在通关后 STAFF 画面的对战游戏中击败彩和咲后取得的。



武器等级上升后，除了攻击力变高，还可以使用更高等级的攻击方式。3 级武器外加全程 COOL 连击，就可以使用最强的攻击方式。高级武器和低级武器相比有百利而无一害，因此一旦买下来就不用再换了。

指轮

本作中每个角色可以装备 3 个指轮，指轮的效果多种多样，实用性很高。不过同一个指轮一次只能装备给一名角色，装备后其他角色就不能使用了。指轮的获得方法比较复杂，下面让我们分别说明。



名称	入手方法	效果
刚力の指轮	在商店中花 3 万元购买	全攻击威力变为 1.2 倍
护身の指轮	在商店中花 6 万元购买	受到的所有伤害减少 20%
迅足の指轮	在商店中花 1 万元购买	移动速度变为 1.07 倍
飞燕の指轮	在商店中花 3 万元购买	回避的无敌时间变长
挑发の指轮	在商店中先购买挑发技能，再花 1 万元购买	挑发对敌人造成的怒状态维持时间增加一倍
血糊抑制の指轮	第 9 章后在商店中花 5 万元购买	武器劣化槽增长速度减半
血晶の指轮	第 9 章后在商店中花 2 万元购买	红玉出现几率两倍
远雷の指轮	第 9 章后在商店中花 2 万元购买	投掷系武器威力 1.2 倍（神乐的回旋镖、彩的匕首、咲的 EX 技，以及 4 种必杀技ヴォルケイノ、チェイサ－、ファントムエッジ、ヘヴィウエイブ）
发生の指轮	第 9 章后在商店中花 4 万元购买	道具出现几率两倍
技巧の指轮	故事模式 MDDIUM 难度通关	COOL 连击指令输入有效时间延长
修炼の指轮	故事模式 HARD 难度通关	结界战斗结束时实际获得的黄玉 1.2 倍（即显示数字的 1.2 倍）
消失抑制の指轮	故事模式 VIOLENT 难度通关	神乐和沙亚也使用必杀技时的体力消耗变为 60%，彩和咲暴走时的体力减少速度减半
吸血の指轮	任务模式全破	攻击敌人有 15% 的几率回复最大值的 1%
暴走の指轮・伪	故事模式 BERSERK 难度通关	始终处于暴走状态
暴走の指轮・真	任务模式全关卡 V 评价获得，难度不限	始终处于暴走状态，且体力不会减少

服饰实用技巧



换装系统向来是系列的卖点，本作也准备了不少好看的服饰供玩家为 4 名女战士打扮。不过服饰除了好看之外没有任何作用。

服饰的获得条件比较简单，除了少数几个是通关后追加的以外，其他服饰都需要完成挑战来获得。每个挑战的 1 级和 2 级完成时都会各追加一件服饰。此外你还可以在 Xbox LIVE 上花 MSP 来购买 DLC 服饰。不过本作的预约特典 V 字泳装是不能买到的。

关于本作的服饰，有不少值得一提的小技巧，这里简单介绍一下。首先，饰品是可以修改参数的，方法是选择饰品时按 X，可以调位置、大小、角度，灵活性不亚于《灵魂能力 V》，很多取得全成就的玩家都不清楚这个技巧哦！

接下来这条秘技就比较厉害了。本作的预约特典是神乐的 V 字泳装，不过这件衣服仅限于平时衣服就比较暴露的神乐来穿，穿着比较保守的沙亚也是没办法穿的，但用秘技可以实现这一效果。具体步骤如下：

1. 先让神乐换上 V 字泳装，之后在 OPTION 中手动 SAVE。

2. 任意选择练习模式、任务模式或故事模式，让沙亚也当 1P，神乐当 2P。

3. 退出该模式，进入 OPTION 选择 LOAD。

之后你就会发现，清纯的沙亚也也换上了令人大喷鼻血的 V 字泳装！

这条秘技对于其他 DLC 服装也有效，也可以用来给彩和咲换装，但会出现各种贴图错误，不如 V 字泳装这么天衣无缝。不过使用此 BUG 时有可能死机，需要提前存好档，真可谓是色字头上一把刀啊！而最新的升级也修正了这个 BUG。

战斗评价

游戏中的结界战斗、BOSS 战和任务模式都有评价的设定，评价从最低到最高分别为 D、C、B、A、S、V。不少玩家反应本作的评价系统比较奇怪，似乎和时间、受伤程度、COOL 连击有关，似乎又和这些统统无关。好了，下面就让我们来了解一下本作的评价算法。

本作的评价和一般动作游戏不太一样，本作是列出了 25 个条件，当过关时系统会自动计算你满足了多少个条件，如果达到评价所需的标准，就可以获得对应的评价。具体关系如下：

满足条件数量	对应评价
0 ~ 3	D
4 ~ 6	C
7 ~ 9	B
10 ~ 12	A
13 ~ 14	S
15 个以上	V



而这 25 个条件的具体内容如下：

编号	具体内容
1	最大连击数超过 20
2	最大连击数超过 40
3	最大连击数超过 60
4	最大连击数超过 80
5	最大连击数超过 100
6	最大连绝数超过 10
7	最大连绝数超过 20
8	最大连绝数超过 30
9	最大连绝数超过 40
10	最大连绝数超过 50
11	至少用过 1 次必杀技
12	至少用过 3 次必杀技
13	至少用过 6 次必杀技
14	至少用过 10 次必杀技
15	COOL 连击成功率超过 20%
16	COOL 连击成功率超过 30%
17	COOL 连击成功率超过 50%
18	受到攻击的次数少于 9 次
19	受到攻击的次数少于 7 次
20	受到攻击的次数少于 5 次
21	受到攻击的次数少于 3 次
22	受到攻击的次数少于 1 次
23	击倒 BOSS（即会在屏幕上显示巨大血槽的敌人）
24	劈开 10 个以上的敌人
25	劈开 15 个以上的敌人

除了上表之外，还有两个附加得分项目。其一是受到攻击次数，如果大于 11，那么每多受一次攻击就会倒扣 1 分，最高扣掉 16 分。其二是项目 23 只算 1/5 分，因此光打倒一个 BOSS 并不能得分。总的来说 V 评价的要诀就是：多打高连击、多打高连绝、少受伤、多用必杀技、多用 COOL 连击。









流程篇

介绍完了游戏的系统，现在就为大家介绍游戏的流程。本作具有一定难度，但良性 BUG 也不少，在流程开始之前，有必要为大家介绍一些基本技巧，活用之后会令游戏难度暴减。不过很多 BUG 技在升级后都会失效，建议各位先不要升级，或者是先升再降。

良性 BUG

本作在升级前有着不少良性 BUG，会令游戏难度大幅下降，总的来说这些良性 BUG 均建立于 RESTART 上。在升级前 RESTART 时金钱、血量都会回归当初的状态，但挑战进度、必杀技修炼情况、购买的东西（道具除外）均全部保留，利用这一点可以实现不花钱购物、快速完成挑战、快速修炼必杀技等效果，十分霸道。

另外升级前沙亚也拥有一招无限抱妹杀，十分强力。方法是主武器为拳套时，输入 X·X·X·(延迟)X，会使出一招移动投，成功之后沙亚也会抱着敌人一路狂奔。这个状态下只要不按攻击技可以一直维持，即使受到攻击也不会出现硬直。而且如果之前的攻击全是 COOL 连击的话，那么每一下撞人也算 COOL 连击。有了这招，高连击、高连绝、COOL 连击成功率都不是问题，要想拿 V 评价很简单。



前期工作

接下来正式开始攻关工作。首先是要从 MEDIUM 难度开始，当打过本章的 BOSS 后，沙亚也会加入。之后进入船舱来到第 2 章，之后按 START 键退回标题画面。之后确保你的游戏是未升级状态，进入 CHAPTER SELECT，重打第 1 章，一出来打破场地上的柱子，会看到增加 HP 上限的彩玉（**カオスジェム**）。取得之后立刻退回标题画面，再进第 1 章。反复这个步骤，可以无限增加 HP 上限。彩玉最高只能保持 9 个，因此记得按 BACK 键给两姐妹使用。如果你是升级后的版本，彩玉在拿过一次之后就会消失。

当两姐妹的 HP 均达到上限之后，就可以进去第二项工作：刷必杀技和钱。这个过程可以在任务模式的第一关进行。有了充足的 HP 做保证，狂放必杀技很容易过关，就算过不了关也没关系，就当是赚钱了。当大家手上有一定数量的钱



时，就可以回到故事模式第一关的女神像那里买武器。这就需要用到游戏的购物 BUG。

在未升级的情况下，在女神像购买了武器、指轮、技巧之后，只要选择 RESTART，则花掉的金钱会回来，但买到的东西依然保留，这是极其实用的 BUG。由于所有能买的东西里最贵的是价值 25 万的 3 级电锯，所以理论上只要你凑齐 25 万就可以买光商店的全部东西。不过消耗道具不能用这个 BUG 来累积。另外此 BUG 在升级后也不能使用。当这些东西都买得七七八八之后，就可以正式开始打故事模式了。



实用招式

基本上活用前面推荐的必杀技以及无限抱妹杀就可以有效通关，不过为了让大家打得更爽，这里再推荐几招。

1. 两姐妹中最实用的 COOL 连击就是神乐匕首的最强 COOL 连击，不仅连击数高、范围广，而且威力也不俗。

2. 沙亚也的副武器流星锤对付杂兵非常有效，特别是摇杆一圈 +B 的全方位打击，极其霸道。但因为打不出 COOL 连击，所以快则快矣，评价不高。

3. 沙亚也使用电锯时的二段跳加 Y 对付 BOSS 非常有效，为追求最佳效果，还可以先一个 X 再起跳 Y，这样攻击会具有 COOL 连击效果，更加实用。

4. 神乐使用匕首时锁定敌人然后↑ +Y，这招抽人威力很小，但很容易形成连击，而且能将敌人打定，用来赚高连击是最佳选择。

流程心得

由于本作流程不长，难度不高，这里的流程只是点到为止，重点是把流程中一些可能会卡关的地方说明一下。

第一关

惟一需要注意的是有枪的丧尸警官，正面攻击他会被防住，离太远又会被射冷枪。

第四关

坦克战一开始还是有些难度的，但对于练满了导弹必杀技的人来说完全没难度，贴上去一发就能送其归天，就是评价不会高。

第五关

本关开始出现泥巴人，任何武器都对其无效，只能用必杀技来对付。不过如果进入暴走状态，则任何攻击都可以秒杀它。

第九关

本关开始出现狼人，这种敌人个人认为是最不好对付的，主要是它有一招刚体冲撞。不过用神乐的匕首最大 COOL 连击可以将其完全封住，这招在任务模式中一定要练熟。

第十二关

第一次遇到**シャバウォック**时任何攻击都对其无效，你要做的事情是缓慢行走，一旦发生声响就会把它吸引过来。等到门一开就夺路而逃吧。

STAFF

通关后的 STAFF 中，你需要和彩和咲两人对决。这一战你的体力是无限的，因此之前狂放必杀技就能赢，而且一样能练必杀技。不过在 STAFF 中无法更换装备，需要提前换好。如果能成功击倒两姐妹，就能拿到两把 4 级武器。

任务篇

打完故事模式就可以来尝试任务模式了。任务模式中我们的任务就是要把所有任务都拿到 V 级评价，这样就能拿到游戏中最强的指轮：暴走の指轮・真。任务模式全 V 级评价还是有点难度的，不过知道方法之后也不是什么难事。建议玩家第一遍打的时候不追求评价，打过即可，这样可以拿到吸血の指轮，令挑战难度下降很多。

准备工作

在正式挑战全任务 V 评价时，首先需要保证自己能做到以下几点：

1. 实用必杀技已入手并练满。实用必杀技包括两种导弹、防护罩、分身以及最强的极限炸裂。如果入手但未练满也没关系，因为第一遍挑战时要想全 V 有难度，先以完成为第一目标，在这个过程中顺便练必杀技即可。

2. 要练熟神乐的匕首最大 COOL 连击。练好这一招好处多多，首先它本身就是极其实用的大招，能有效封住最难缠的杂兵狼人。其次这招连击数高、又算 COOL 连击，等于是一下补了不少 V 评价所需的条件。

3. 对 BOSS 战时以沙亚也电锯乱舞（分身 + 极限炸裂）为主，任何 BOSS 都可以轻松搞定。对于比较呆的 BOSS 亦可使用沙亚也的 X・跳起 Y 来赚 COOL 连击数。第一遍挑战没有吸血の指轮，回复往往跟不上消耗，不过能够吸血之后就很简单了。

MISSION 1

HARD/VIOLENT 附加条件：无

累计消灭 60 人时出现一名巨人，累计消灭 200 人时出现两名巨人。平时用神乐的匕首，BOSS 时用沙亚也的电锯，可轻松过关。最后的双巨人完全不用理会。

MISSION 2

HARD/VIOLENT 附加条件：不使用道具

没有 BOSS 级敌人，敌人的位置非常分散。要想拿到 V 评价就得维持高连击，这就需要在移动时夹杂回避。会防御的丧尸警官也要小心，如果没有算到这点很容易中断连击。



MISSION 3

HARD/VIOLENT 附加条件：不回避，命中 30 次必杀技

一上来就有巨人，必杀秒掉之后再慢慢从杂兵身上捞评价。

MISSION 4

HARD/VIOLENT 附加条件：击破 150 人且未用 X+A 回复

一出来先秒掉坦克，之后专心清敌。累计消灭 60 人后出现新的敌人。



MISSION 5

HARD/VIOLENT 附加条件：不受伤且挑衅 20 次

BOSS 夹杂着大量泥巴人出现，因此要多用分身等必杀技来消灭敌人。这个任务在高难度下比较恶心，但实际上是存在着敌人攻击不到的场外地带的。

MISSION 6

HARD/VIOLENT 附加条件：完成 20 连绝，并全灭敌人

累计消灭 120 人出现巨人，消灭 150 人出现泥巴人。

MISSION 7

HARD/VIOLENT 附加条件：不跳并全灭敌人

对付 BOSS 只需不断跳起用电锯即可。

MISSION 8

HARD/VIOLENT 附加条件：不回避并击破 200 人。

比较恶心的一关，主要是地图太大。连击数可以用回避来维持，但高难度下就真只能用神乐的抽人来赚了。其中二楼只有 18 人，其余的敌人都在一楼。1 楼的敌人主要集中于 4 个区域，累计消灭 150 人后在中央通道出现 30 只吸血蝙蝠，这是难得的赚 COOL 连击的机会。

MISSION 9

HARD/VIOLENT 附加条件：5 分钟内破 100 人

非常爽的任务，笔者最快记录 15 秒不到就解决战斗。累计消灭 20 人、50 人、80 人时会出现增援，如果位置得当，一个大范围技下去就差不多过关了。本关也是全游戏赚钱最快的关卡，推荐用沙亚也流星锤的摇杆一圈 +B。



MISSION 10

HARD/VIOLENT 附加条件：不使用必杀技干掉 250 人

累计消灭 60 人会出现 22 只狼人，消灭 100 人出现杂兵增援，消灭 200 人出现老头 BOSS。必须用神乐的匕首最大 COOL 连击才能有效封住狼人，最后的 BOSS 不去理会都可以。

MISSION 11

HARD/VIOLENT 附加条件：不受伤全灭敌人

翼龙 BOSS 的突击比较麻烦，直接电锯乱舞秒杀。

MISSION 12

HARD/VIOLENT 附加条件：10 分钟内过关

比较有难度的一关。本关敌人很少，一起才 36 个（高难度追加 5 个泥巴人），连绝不可能冲得太高，主要就是靠连击数、无伤来捞分。打狼人和吸血蝙蝠时，推荐全部用 X・跳起 Y 的 COOL 连击。由于回避可以维持连击数，时间方面倒是不必担心。不过好在本关不长，就算失手多来几次也不怕。

MISSION 13

HARD/VIOLENT 附加条件：不回避且全灭敌人

单挑大蛇 BOSS 的关卡，非常简单，基本上过关就能有 V。



MISSION 14

HARD/VIOLENT 附加条件：不使用道具并消灭 80 人

一开始是地狱犬，消灭 15 人后出现**ジャバウォック**。敌人方面有大量泥巴人，因此电锯乱舞的效率会高不少。

MISSION 15

HARD/VIOLENT 附加条件：不受伤并消灭 50 人

敌人比较水，但有最终 BOSS 第一形态助阵。由于没有 QTE，可以直接一个电锯乱舞秒掉，再慢慢从杂兵身上赚评价。

MISSION 16

HARD/VIOLENT 附加条件：10 分钟内敌全灭

累计消灭 25 人时出现 BOSS，难度不高。

MISSION 17

HARD/VIOLENT 附加条件：仅用空中技消灭敌人

本关具有一定难度。场地上有不少旋转刀刃，阻碍了玩家的发挥。可以先以导弹干掉杂兵，雕像敌人可以用神乐的抽人来赚高连击数。接下来要做的就是尽量无伤。

MISSION 18

HARD/VIOLENT 附加条件：不暴走并命中 50 次必杀技

本关要面对最终 BOSS 第一形态和老头 BOSS，敌人全是泥巴人。不用说，肯定是电锯乱舞秒杀 BOSS，再换神乐用分身加匕首的最大 COOL 连击消灭杂兵。老头有无敌时间，不管他也是可以的。

MISSION 19

HARD/VIOLENT 附加条件：维持 50 以上的连击并击破 100 人

累计消灭 50 人出现翼龙 BOSS，消灭 55 人出现两头地狱犬，消灭 75 人出现杂兵增援。一不小心就容易陷入三个 BOSS 的包围之中。防护罩和分身一定要时常备着。



MISSION 20

HARD/VIOLENT 附加条件：敌人只有被浮空才会受到伤害。击破 100 人

累计消灭 30 人和 70 人时会各出现一个老头，可以不去管他们或只击破其中一个，专心消灭杂兵即可。

MISSION 21

HARD/VIOLENT 附加条件：只有必杀技才能造成伤害。击破 200 人

消灭初期配置和增援后会出现最终 BOSS 第一形态和老头，一开始要在杂兵身上赚够评价，之后全程必杀技伺候。

MISSION 22

HARD/VIOLENT 附加条件：体力不断减少。全灭敌人。

最后几个任务，出现的敌人都是 4 级的，非常耐打。4 级的狼人非常恶心，基本上还是得靠神乐全程用匕首的最大 COOL 连击来封住它们。消灭特定波数的敌人会出现 BOSS，累计三只，都是必打的，不过难度不高。



MISSION 23

HARD/VIOLENT 附加条件：维持 50 连击并全灭敌人

开场是 4 个杂兵加一只**ジャバウォック**，消灭**ジャバウォック**之后出现最终 BOSS 第二形态。V 评价的关键是要无伤，全程电锯乱舞之下这不是一件很难的事情。

MISSION 24

HARD/VIOLENT 附加条件：不暴走并全灭敌人

大批敌人夹杂着最终 BOSS 的两个形态，总的来说问题不大。

MISSION 25

HARD/VIOLENT 附加条件：不使用道具全灭敌人

最后一个任务，敌人会分 9 批依次出现，第 4 波是一只巨人，最后一波是双巨人，就难度而言反而不如之前。全程挂着防护罩小心应战即可。





挑战篇

从 X360 上的前作开始，挑战（QUEST）就一直是成就的最大头，并关系到部分服饰。玩家可以在游戏中暂停观看 QUEST 的完成情况，也可以在标题画面下直接观看。每个 QUEST 都分为三级，升到 1 级和 2 级时都会自动赠送一件服饰，升到 3 级时会解开一个成就。需要注意的是每一级的进度是不一样的，以最耗时的 17 号挑战为例，1 级需要获得 10 万元，2 级需要获得 200 万元，3 级需要获得 500 万元，但三个进度条的长度看上去是一样的。

事先说明

关于挑战，首先需要说明的是，采用未升级前的版本会简单很多。因为未升级时当你选择 RESTART 时，你之前积累的挑战进度全部可以保留。而升级后当 RESTART 时挑战进度会直接回归上一次检查点的情况，如果想保留你的挑战进度，你必须经过一次自动保存的过程才行，比如来到下一个检查点、完成当前章节或任务等等。由于 X360 可以方便地删除升级文件，所以强烈推荐各位在升级前的状态来完成挑战。如果是对成就获得的时间戳比较在意的朋友，可以将挑战进度积累到一定程度后再上线升级解成就。不过此类挑战一开始玩家并不需要特别在意，可以先了解内容，在 4 次通关外加全任务 V 级的过程中顺手把能解的都解掉，之后再慢慢来补，这样会比较好。

狂乱なる艶舞

对应成就：デストロイダンサー
挑战内容：破坏一定数量的物体
1 级目标：30
2 级目标：100
3 级目标：200

很简单的挑战，只要多破坏场景中的物体即可，第 2 关最多。基本上 4 遍单机流程下来肯定能解掉。

女王の嗜み

对应成就：气持ち良かったでしょ?
挑战内容：踩死一定数量的敌人
1 级目标：30
2 级目标：150
3 级目标：300

踩死是指 X+A 使出的招式，此技仅对爬虫类敌人或在地上爬行的敌人有效。最简单的办法是到第 12 章 1 楼西北的房间里解，这里有大量爬虫，反复数次即可解除。

挑发する美女

对应成就：カモンカモン！ イエ－イエ－
挑战内容：用挑衅激怒的敌人数量
1 级目标：30
2 级目标：150
3 级目标：300

很简单的挑战，找个敌人多的地方狂挑衅即可。推荐任务 1，或者第 5 章一开始的泥巴人战点。

アイテムマスター

对应成就：消费家
挑战内容：使用消耗道具的次数
1 级目标：10
2 级目标：50
3 级目标：100

配合升级前的 RESTART 技就非常简单了，光是 4 个角色各刷 10 个彩玉就有 40 个，其他道具随便用用就可以了。此挑战建议是与下一个挑战一起进行。

ギャルケミスト

对应成就：血の炼金术
挑战内容：合成道具的次数
1 级目标：10
2 级目标：50
3 级目标：100

如果没有升级前的 RESTART 技就比较麻烦。此挑战建议是与使用道具、暴走的挑战一起进行。可以先攒一笔钱，之后在女神像那里反复购买合成血块所需的道具进行合成，之后把合成的血块用掉，当角色进入暴走状态后就用女神像解除。当无法合成血块之后就 RESTART，如此一来可以同时完成三个挑战，非常方便。

アイテムコレクター

对应成就：收集マニア
挑战内容：获得彩玉的数量
1 级目标：2
2 级目标：5
3 级目标：10

彩玉也就是增加 HP 上限的道具，早在流程篇的第一步便已经详细介绍了快速刷法，这恐怕是玩家最早完成的挑战了。就算是升级后，4 遍流程中拿 10 个也不困难。

エアマスター

对应成就：翼のあるように
挑战内容：空中技的累计命中 HITS 数
1 级目标：1000
2 级目标：5000
3 级目标：10000

所谓空中技是指跳在空中时使用的攻击技巧，并非一定要针对空中的敌人，因此这个挑战也不算难。要知道光是沙亚也用电锯时的空中 Y，轻轻松松就有几十连。不过 10000 HITS 不是小数，想快也不太现实。如果想加快点速度，可以在打任务时将 BOSS 打出 QTE 状态但不发动，然后不断跳起用电锯从空中往下劈，分分钟就有几百连击入账。

ヴァンプマスター

对应成就：鲜血技の极意
挑战内容：必杀技的使用次数
1 级目标：30
2 级目标：100
3 级目标：300

这个只能用太简单了来形容。光是练满全部必杀技差不多就要用这么多次，而且必杀技也是游戏中最常用的攻击技巧，300 次毫无压力。

魅惑のジャグラー

对应成就：いつもより多く引き寄せてます
挑战内容：神乐用匕首拉动敌人的次数
1 级目标：100
2 级目标：250
3 级目标：500

所谓用匕首拉动敌人，也就是之前介绍过的赚连击数的神技：锁定敌人后↑ +Y，实际用的时候只要按住锁定键并把摇杆往↑推实了，之后连按 Y 键就可以了。这一招在任务模式的特定几个任务里会经常用到，500 次实在不多。



妖艳な邪腕

对应成就：ちぎっては投げ、ちぎっては投げ
挑战内容：沙亚也对敌人使用投技的次数
1 级目标：20
2 级目标：100
3 级目标：200

沙亚也的投技就是前面提过的无限抱妹杀。出招方法为 X・X・X・(延迟) X，不过抓住敌人后还得按 X 或 Y 扔出去才算一次。这招因为不够实用，所以肯定要单独来补。推荐打任务 1，专心对丧尸用投技就可以了。



渇望のエンプレス

对应成就：赤き血に乾杯
挑战内容：神乐和沙亚也对 BOSS 使用吸血 QTE 的次数
1 级目标：30
2 级目标：100
3 级目标：200

条件比较简单，但数字要求很高，属于最后几个完成的挑战之一。如果想尽快解除，可以打任务 18，一开场吸干老头子然后 RESTART 就可以了。

アグレッシブガ－ル

对应成就：暴走フィ－バ－
挑战内容：进入暴走状态的次数
1 级目标：10
2 级目标：50
3 级目标：100

如前所述，利用 RESTART 技配合血块合成，一举三得，100 次不是问题。

ガ－ドブレイカ－

对应成就：ガ－ドブレイク道
挑战内容：累计破坏敌人防御的次数
1 级目标：30
2 级目标：100
3 级目标：300

这个挑战也是属于需要刻意去刷的，建议放到后期来完成。推荐的快速解法是打故事模式中最终 BOSS 的第一形态，在其不出招的时候锁定后↓ +Y 即可破防。当女王快死的时候立刻 RESTART 就可以重来。

クイックキラ－

对应成就：お姉チャンが切断三昧
挑战内容：利用 QTE 切断 BOSS 身体的次数
1 级目标：20
2 级目标：50
3 级目标：100

没什么好说的，多打 BOSS 即可。相比吸血 QTE 来要求要低一些，应该没什么问题。

ウエポンマスタ－

对应成就：オチャノコサイサイ
挑战内容：用副武器打倒敌人的数量
1 级目标：100
2 级目标：250
3 级目标：500

副武器是指神乐的回旋镖，沙亚也的流星锤。其中沙亚也的流星锤是扫荡群丑的最佳武器，随便一扫就能干掉数十个敌人，500 个可谓无压力。

连绝の女神

对应成就：ど～にも止めらんねぇ
挑战内容：累计完成的连绝数
1 级目标：50
2 级目标：300
3 级目标：1000

比较简单的挑战，不用刻意追求就能完成。

オ－ブハンタ－

对应成就：光り物に目がなくて…
挑战内容：累计获得的黄玉数量
1 级目标：10 万
2 级目标：200 万
3 级目标：500 万

一般情况下这将是所有玩家最后一个完成的挑战。虽然要求很简单，无奈数量庞大，很花时间。个人推荐是反复挑战任务 9，这个任务快的话不到 20 秒就能完成。记得带上修炼の指轮。可以等其他所有的挑战和成就都解除之后再来尝试。

ジェノサイダ－

对应成就：杀戮を极めし者
挑战内容：累计打倒的杂兵数量
1 级目标：100
2 级目标：5000
3 级目标：10000

虽然数量看着很夸张，但实际上不是很难。自然而然就能完成。

ボスマ－ダ－

对应成就：退魔の剑士
挑战内容：累计打倒的 BOSS 数量
1 级目标：5
2 级目标：30
3 级目标：100

BOSS 是指屏幕上会出现巨大血槽的敌人。此挑战和之前的 QTE 挑战类似，在差不多的时间就能完成。

ク－ルマスタ－

对应成就：冷彻なる流仪
挑战内容：用最强武器使出最大 COOL 连击的次数
1 级目标：1
2 级目标：100
3 级目标：300

同样是不能弄虚作假的挑战，慢慢使用吧。由于神乐匕首的最大 COOL 连击是神技，所以 300 次不是什么大问题。在打挑战的时候一关就能用上好多次。实在不够也可以在第 9 关刷钱的时候补齐。

无伤の女帝

对应成就：永远の美肌
挑战内容：无伤完成结界战斗的次数
1 级目标：10
2 级目标：30
3 级目标：50

要求是无伤，但使用必杀技是可以的。基本上 4 遍流程下就差不多了。

孤高の胜利

对应成就：ふたりじゃない
挑战内容：不换人就完成结界战斗的次数
1 级目标：10
2 级目标：50
3 级目标：100

这个就更简单了。后三遍流程可以全程杂兵战用沙亚也的流星锤轰，100 次不是问题。

穷地の抑扬

对应成就：背水の姉チャン
挑战内容：在体力 10% 以下、武器劣化槽 90% 以上的情况完成结界战斗的次数
1 级目标：1
2 级目标：5
3 级目标：10

正常情况下不刻意去刷几乎是解不到的。条件比较明确，而且该挑战仅要求结界战斗

束时所控制角色满足条件即可。因此可以先打造一名满足要求的角色，在剩最后一个敌人的时候换出来，然后灭敌过关即可。不过需要注意的是，由于未上场角色是会缓慢回复 HP 的，所以换出来的时候往往体力会超出要求，这时就可以先用几个必杀技把体力减下去。推荐去挑战第 12 章一开始，本关一开始 4 个房间有 4 场战斗，先在一开始的大厅把武器劣化槽提上去，之后再进房间。

票然たる斗争

对应成就：NO MORE BLOOD
挑战内容：在不按 X+A 回复体力的状态下完成结界战斗的次数
1 级目标：50
2 级目标：100
3 级目标：200

要求比较简单，不过在几个结界战斗相关的挑战中算是最耗时间的。顺带一提的是，几个结界战斗相关的挑战可以一起完成。

テクニカルマスター

对应成就：超越者候补生
挑战内容：在结界战斗中获得 V 评价的次数
1 级目标：10
2 级目标：50
3 级目标：100

流程中的战斗获得 V 评价是很简单的一件事情，特别是在玩家获得了暴走の指轮·真之后。不过注意不要过多依靠沙亚也的流星锤，这招虽然秒人快，但 V 评价是不看时间的。

DLC篇

本作的 DLC 数量不少，其中大部分都是服饰类，但也有追加游戏内容的 DLC。这个 DLC 名为"元祖姊妹「彩＆咲」登场（专用ストーリー付）"，将前作的彩和咲两姐妹变为可使用角色，并追加了 250 点成就，售价 800 点数 MSP，仅在日服卖场有售。下面就专门介绍一下这个 DLC 的内容。

基本内容

单就内容来说，这个 DLC 还算厚道。彩和咲两姐妹可以适用于所有模式，而且也可以拆散了与神乐和沙亚也分别组队。故事模式不能随便组队，只能以彩和咲两人挑战。故事模式还有专门的剧情，不过比较扯，关卡中的敌人什么都一模一样，就连敌对的两姐妹也依然是彩和咲，只不过变成了机器人。彩和咲可以装备共通的服饰，也可以用 BUG 技为她们换上 V 字泳装。

这个 DLC 追加了 250 点成就，方法得当的话 3 个小时内可以搞定。不过和本篇不一样的是，数据累计型成就没有 QUEST 这样的项目来查看。好在 DLC 中此类成就的目标不高，不会花太多时间。

由于删除升级文件亦可以使用这个 DLC 的内容，所以上面提到的种种 BUG 技对这个 DLC 也是完全适用的。



动作异同

彩和咲两人的武器构成和神乐、沙亚也基本相似，两种主武器，一种副武器，出招也有 COOL 连击的设定。但不同之处也有很多：

1. 没有吸血 QTE。
2. 不能按 X+A 回复体力。
3. 没有必杀技，取而代之的是 EX 技。
4. 追加见切和反击。

新技分析

EX 技

EX 技的发动方法和必杀技一样，Y+B 键同时按下。发动 EX 技不费体力，但需要消耗 EX 槽，这个槽会显示在体力槽的上方，最大三段。只要蓄满一段就可以发动 EX 技。两人的 EX 技各有不同，彩是二刀连续攻击，咲是大范围的剑气攻击。

EX 槽的积蓄方法是多打 COOL 连击，不过不要求玩家出完，只要每一击是 COOL 连击就会令其增加。因此对于熟练者来说放 EX 技简直没难度。

见切和反击



在敌人攻击到彩和咲的瞬间发动回避，会出现画面拖慢的效果，这就是见切。见切时按 X 键就可以发动反击，反击的范围和威力都不俗，值得信赖氨酸。

贯き手

由于彩和咲没有必杀技，所以对上刀枪不入的泥巴人时就比较麻烦。为此游戏特意设计了贯手这一招，发动方法是锁定后 X·X·X·（延迟）↑+Y。此技能够击杀敌人并拿到血块。





成就篇

最后为大家献上的是全成就攻略。其中大部分内容已经在前面介绍过了，不过还是有部分成就需要说明一下。我们将分为本篇和DLC篇两个部分进行说明，而一开始当然是全成就路线图喽！

全成就路线图

成就数量	1000+250 点 /50+10 个
难度	★★☆☆☆
在线成就点数	无
全成就时间	20 ~ 25 小时
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	有
有无成就 BUG	有（已修复）
特殊要求	推荐不升级



本作有一定难度，但良性 BUG 众多，包括刷彩玉、免费购物、RESTART 刷挑战等等，在前面都已经介绍过了。只不过这些秘技都需要未升级才能使用，好在 X360 游戏降级方便，不妨多用。

要想以最快速度获得全成就，推荐顺序如下：

1. 按照上面流程篇的介绍方法打通 MEDIUM 难度的故事模式。
2. 打通 MEDIUM 难度的任务模式。
3. 在 MEDIUM 难度的任务模式的全关卡拿到 V 级，拿到最终神器：暴走の指轮・真。
4. 顺次将故事模式的 HARD、VIOLENT、BERSERK 难度通关。
5. 补齐剩下的成就。
6. 完成 DLC 的成就。

注意本作的 DLC 成就在推出初期是有 BUG 的，即玩家解除后无法反应到 Xbox 官网上，但如今早已修复。如果你在 BUG 修复前就打齐了全成就，那么你需要更新后重做一遍成就要求的动作，不是很麻烦。

本篇成就

公开成就

ブラッド・リカバリー！ 15点
成就说明：剧情成就，不会错过。

チャンバラ入門 20点
成就说明：故事模式CASUAL或MEDIUM难度通关。

THE チャンプルゥ 30点
成就说明：故事模式HARD难度通关。

THE チャンポン 40点
成就说明：故事模式VIOLENT难度通关。

チャンバラ・ゴッデス 100点
成就说明：任务模式全任务获得V评价（难度不限）。

チャンバラ・ビューティー 30点
成就说明：任务模式全任务通过（难度不限）。

ベテラン见参 10点
成就说明：剧情成就，不会错过。

また会えたねお姉チャン 10点
成就说明：剧情成就，不会错过。

初胜利 10点
成就说明：剧情成就，不会错过。

奇天烈男爵 10点
成就说明：剧情成就，不会错过。

深渊の魔龙 10点
成就说明：剧情成就，不会错过。

Q1 狂乱 デストロイダンサー 10点
成就说明：完成挑战1。

Q2 女王 気持ち良かったでしょ？ 10点
成就说明：完成挑战2。

Q3 挑発 カモンカモン！イエーイエー？ 10点
成就说明：完成挑战3。

Q4 アイテム 消费家 10点
成就说明：完成挑战4。

Q5 ギャルゲ 血の炼金术 10点
成就说明：完成挑战5。

Q6 コレクター 收集マニア 10点
成就说明：完成挑战6。

Q7 エアマス 翼のあるように 10点
成就说明：完成挑战7。

Q8 ヴァンプァ 鲜血技の极意 10点
成就说明：完成挑战8。

Q9 ジャグラー いつもより多く引き寄せてます 10点
成就说明：完成挑战9。

Q10 妖艶 ちぎっては投げ、ちぎっては投げ 10点
成就说明：完成挑战10。

Q11 渇望 赤き血に乾杯 10点
成就说明：完成挑战11。

Q12 アクレッシブ 暴走フィーバー 10点
成就说明：完成挑战12。

Q13 ガーブレ ガードブレイク道 10点
成就说明：完成挑战13。

Q14 クイック お姉チャンが切断三昧 10点
成就说明：完成挑战14。

Q15 ウェポン オチャノコサイサイ 10点
成就说明：完成挑战15。

Q16 連続 ど~にも止めらんねぇ 10点
成就说明：完成挑战16。

Q17 オーブ 光り物に目がなくて… 10点
成就说明：完成挑战17。

Q18 ジェノ 杀戮を极めし者 10点
成就说明：完成挑战18。

Q19 ボスマ 退魔の剑士 10点
成就说明：完成挑战19。

Q20 クルマス 冷彻なる流仪 10点
成就说明：完成挑战20。

Q21 無傷 永远の美肌 10点
成就说明：完成挑战21。

Q22 孤高 ふたりじゃない 10点
成就说明：完成挑战22。

Q23 窮地 背水の姉チャン 10点
成就说明：完成挑战23。

Q24 憮然 NO MORE BLOOD 10点
成就说明：完成挑战24。

Q25 テクマス 超越者候补生 10点
成就说明：完成挑战25。





卷首特集
特别策划
动作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织

舍てられなくて　20点

成就说明：当前身上带有全道具且均达到最大数量。
取得条件：该成就要求当前身带有全道具且均达到最大数量，这个上限视道具不同而不同。全道具包括增加HP上限的彩玉，以及只能通过合成才能获得的道具。

どろんこあそび　5点

成就说明：在故事模式和任务模式中被泥巴人喷出的泥巴绊倒30次。
取得条件：刀枪不入的泥巴人有一招是往外喷出大量泥巴，当玩家控制的角色走上去的时候就会滑倒。累计滑倒30次即可解除这个成就。



初めてのおつかい　10点

成就说明：初次购买神乐的武器。

背伸びしたいお年頃　10点

成就说明：初次购买沙亚也的武器。

ラジカルコーディネーター　20点

成就说明：买齐神乐的全部武器。（STAFF中入手的4级武器不算。）

フルアーマー女子高生　20点

成就说明：买齐沙亚也的全部武器。（STAFF中入手的4级武器不算。）

忌血覚醒　10点

成就说明：初次发动暴走。

ピュアハート　40点

成就说明：全指轮入手。

アバンギャルドギャル　50点

成就说明：全服饰获得。

クエスト・フルコンプリート　50点

成就说明：全挑战完成。

秘密成就

THE チャンピオン　50点

成就说明：故事模式BERSERK难度通关。

まだ終わりではないぞよ　30点

成就说明：剧情成就，不会错过。

憤怒の女帝　30点

成就说明：剧情成就，不会错过。

託された想い　100点

成就说明：在STAFF画面击败彩和咲，拿到两把4级武器。



DLC 成就

主役は譲れない！　30点

成就说明：彩和咲的故事模式通关，难度不限。

湧き上がるエクスタシー　20点

成就说明：累计使用彩和咲的EX技100次。

アーツオブナイブズ　10点

成就说明：用彩的小刀干掉200个敌人。
取得方法：推荐装备远雷の指轮提升威力，之后只是时间问题。

咲スペシャル　10点

成就说明：用咲的体术干掉100个敌人。
取得方法：体术也就是咲的B系攻击，但跳跃B不算。

反击の闪光・フラッシュバック　10点

成就说明：用见切反击干掉50个敌人。
取得方法：推荐打任务1，在人堆里狂按回避，画面一拖慢就按X，很快就能完成。

狂気のリビドー・リターンズ　10点

成就说明：用彩和咲在暴走状态下累计干掉1000个敌人。（可以配合暴走の指轮）

女帝の舞い・アンコール　10点

成就说明：出全狂乱焰舞刀的全部24段。
取得方法：DLC包括全游戏最难成就，没有之一。狂乱焰舞刀的出法为：X·X·X·（延迟）X，之后按着节奏按X会一直重复两个动作，一共24段。在前作这是全成就必须要会的手段，本作削减了段数，但对于初学者来说依然不简单。可以确定的一点是，连按X是一定不行的，一定要有节奏的按。你可以在练习模式中进行练习，不过由于段数过多，加上越往后越快，只能靠手指的记忆辅助肉眼所见的动作来完成。技巧の指轮肯定是必装的，其他就只能靠练了。好消息是此技不用打中敌人也能空发，而且也能解除成就。建议玩家拿到DLC后首先就挑战这个成就，如果能练会狂乱焰舞刀，蓄EX技槽不在话下，无论是过关还是刷相关成就都会简单很多。

BIKINI姊チャンズ　25点

成就说明：以神乐和彩的组合出战一次。

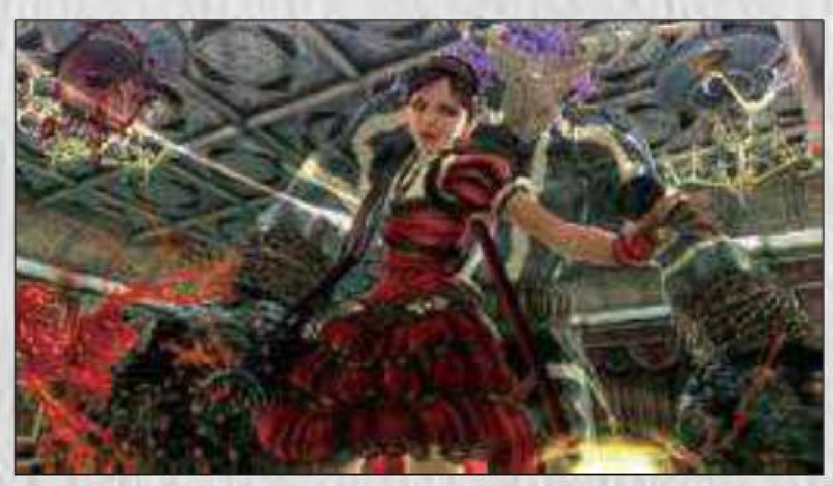
デュアルデュエリスト　25点

成就说明：以沙亚也和咲的组合出战一次。

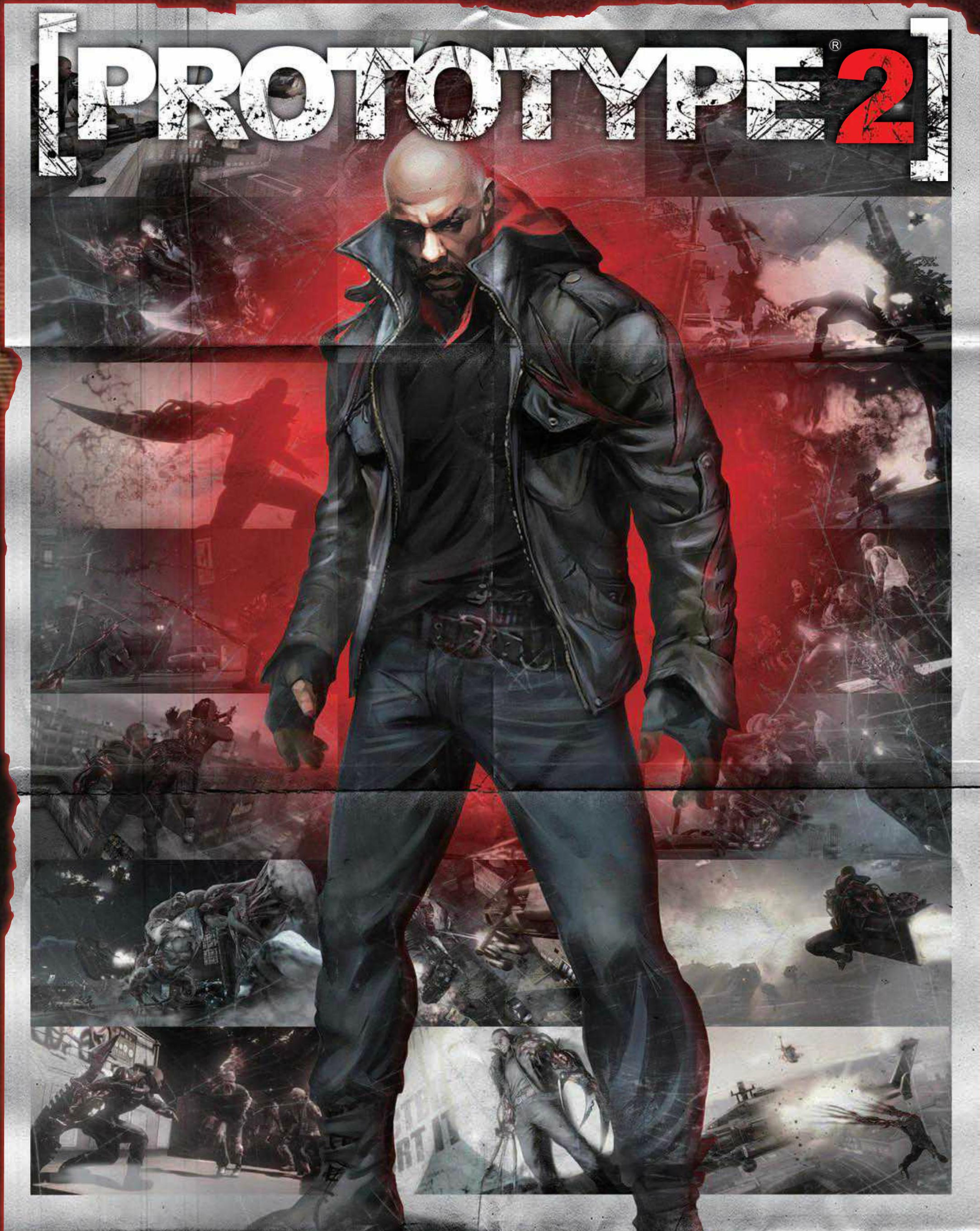
忌血流奥义　100点

成就说明：用彩和咲分别将全部BOSS用QTE干掉一次。
取得方法：正常流程中推荐用一名角色来干掉全部BOSS，这样就只需用剩下一人在任务模式或故事模式中补齐即可。各BOSS的最速出现方法如下：

BOSS名	出现地点
ギガース	第3章或任务1
强化ギガース	第3章或任务3
ケツアルコアトル	第8章或任务11
ヘルハウンド	第9章或任务14
イヴィルツインズ	第11章或任务25
ジャバウォック	第14章或任务14
マスターカルミラ	第16章或任务23







虐杀原型2		Activision	动作
X360	Prototype 2		美版
	2012年4月24日	1人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

文 狼来了

美编 心の永恒

【虐杀法则——系统解释】

基本操作	
X360	行动
通常状态	
左摇杆	移动
右摇杆	调整视点
方向键上	进入攻击形态
方向键下	将手中的东西放下
方向键左	切换容貌
方向键右	切换为海勒的外貌
LB	设定武器
LT	锁定
RB	防御
RT	冲刺（空中时为滑翔）
A	跳跃/回避（长按为大跳跃）
B	抓取/投掷
X	攻击（长按为蓄力攻击）
Y	攻击（长按为蓄力攻击）
LS	进入搜寻模式
RS	重置视点
锁定中RS	命令凶兽攻击指定的目标(召唤出凶兽的状态下)
START	进入地图菜单
BACK	进入设置、存读档菜单

驾驶坦克时	
左摇杆	移动
右摇杆	手动瞄准
RS	重置视点
长按B键	离开坦克
LB/LT	主武器
RB/RT	副武器

驾驶直升飞机时	
左摇杆	移动
右摇杆	手动瞄准
RS	重置视点
长按B键	离开直升飞机
LB	主武器
RB	副武器
LT	下降
RT	上升

画面解说



1. 体力槽＆力量槽，图中的力量槽只有1格，通过升级可以提升至最多的3格；体力槽只有一条，不过升级后会逐渐加长。

2. 小地图，其中的白点为敌人、黄点为进入警戒状态的敌人、红点为已经发觉海勒的敌人；较大的点为坦克、装甲兵运输车（APC）或凶兽等大中型敌人，不断呈圆形旋转的图案表示直升飞机，被圆形包围的点则是探测器。此外小地图中还会显示任务目标的大致方向或其他提示图标（具体请参考后文的流程图表部分），而红色的区域则是敌人的警戒区。

3. 外貌图标，通常状态下呈透明状。假如玩家制造出小骚动，比如从高处落下发出很大的声音、攻击周围的生物/建筑物、与敌人发生碰撞，靠近探测器等等，那么周围的敌人会进入警戒状态，图标则会根据警戒度的高低逐步变黄，停止制造骚动或远离探测器片刻后，黄色的部分会慢慢褪去。如果在图标已完全变成黄色的状态下再制造出骚动的话，图标会变为红色（Alert），这意味着敌方已经发觉玩家并进入战斗状态。回到通常状态的方法有两种，一种是将周围的所有敌人杀光，等图标中的红色部分缓缓褪去，另一种是逃离至敌人的视线范围外，此时图标旁边会出现SWITCH的字样和按方向键左来提示玩家切换容貌，切换容貌后仍需等一段时间，图标中的黄色部分才会褪去。

4. 提示信息/额外经验奖励要求，后者会以黄色的BONUS字样显示额外奖励的达成条件。

5. 当前目的信息栏，提示玩家应该做什么才能推动流程，该栏中还会有图标来将目的分类，玩家可参考后文的图标解释部分来了解图标指代的具体目的。

6. 杂项信息栏，显示任务的解锁、完成与否，保护目标的血量、追踪目标的距离等杂项信息。

关键词解释

CONSUME——吞噬

吞噬是感染了Blacklight病毒的海勒的特殊能力，吞噬的对象可以是一般的市民、敌方的士兵，也可以是已经感染了病毒的感染体甚至怪物。吞噬一般的人类后可以立即将外貌切换为吞噬的对象，并籍此自由出入于城市的每一个角落。吞噬并没有特殊的限制，无论是在人来人往的街区又或者是黑暗的角落里，玩家都能随心所欲地剥夺他人的生存权利。如果在不被敌人发觉的情况下实行吞噬的话，那么可以避开许多无谓的战斗，这也是部分任务中取得额外经验奖励的途径之一。人类和最弱级别的感染体都可以直接吞噬，而较为强力的敌人则需先将其打至濒死，然后才能吞噬。此外吞噬带有特殊图标的敌人，还能取得额外经验值或升级海勒的能力。需要注意的是，当吞噬的目标是敌方的人类时，如果此时周围有其他敌人在监视目标，那么靠近目标按B键进入慢镜再按Y键后会出现吞噬失败的动作，失败后一般不会有任何的负面作用，此时屏幕上还会显示眼睛图标表明监视者所在的方向供玩家确认。如果想强行吞噬受到监视的目标，操作为靠近目标后按B键，慢镜时再按B键强行抓取目标，接着便可以按Y键将其吞噬了。



REGENERATION——再生

吞噬除了能获得对方的身体和记忆外，同时还能回复海勒的部分体力，点亮对应的能力后会提高回复量，此外还有升级选项能让玩家在战斗后，甚至战斗中回复自己的体力。

HUNTING——搜寻



搜寻是类似于声纳定位器的能力，按下LS键后海勒就会释放出特殊的声波来搜寻当前任务中指定的目标人物。除此之外还能通过该声波分辨出Blackwatch的士兵、Gentek的研究人员以及分支任务中的平民百姓。实际运用时，玩家需根据返回的声波来判断出目标的所在方向，只需明确"声波是以目标为圆心扩散回来"的规则，便不难判断出大致的方向。建议玩家在高处发动搜寻的能力，如此一来能更有效率地找到目标。目标通常会安插在人群中，进入目标所在的范围后，玩家可以再次发动搜寻，仔细观察就能找到高亮显示的目标人物。值得一提的是，被搜寻的对象不一定会老老实实地呆在原地。

DISGUISE—— 伪装

海勒在吞噬人类后会立即变成对方的模样,之后通过方向键左就可以随意在两种容貌中切换。Blackwatch 的外貌适用于潜入,如果不慎被敌方发觉进入 Alert 状态,躲在敌人的视线范围外切换容貌是常用的脱身方法,此时就算切换为海勒原本的模样,追踪而来的敌人也丝毫不会起疑心。此外不少任务中都要求玩家伪装成敌兵,否则无法启动特定的机关或进入特别的区域。



SUSPICION METER—— 警戒槽

警戒槽其实就是前文提到的外貌图标，点亮特定的技能后能有效延缓警戒度上升。注意在任何情况下，只要周围有敌兵且玩家身在他们的视线范围内，那就要避免进入攻击形态，否则会立即触发警报。警报状态持续一段时间后，敌方就会派出剿敌小队（Strike Team）来猎杀玩家，与一般警报触发的战斗不同，剿敌小队除了会疯狂地进攻外，直升飞机还会一直尾随玩家并持续以导弹对海勒造成极高的伤害。如果玩家有足够的能力与之抗衡，将直升机击落后就会瓦解剿敌小队的攻势，前期实力不足在逃跑的时候则要多绕弯路，然后躲在建筑 / 障碍物后遮断敌方的视线，随时注意切换容貌提示的出现与否。

STEALTH—— 隐秘行动

隐密行动指的是在不触发警报的状态下完成当前指定的任务。无论是主线任务还是分支任务,都有不少地方要求玩家隐密完成,其中最常见的



就是隐密吞噬某个目标。通常来说目标的周围都设有巡逻的步哨监视着目标的一举一动,玩家如果想隐密完成任务的话就必须先将这些步哨处理掉。个别步哨会以固定的路线循环移动,玩家只需等步哨移动到死角处就能对其下手。当出现定点交叉监视的情况时(两个或以上的士兵对望),玩家可以故意上前与士兵发生轻微的身体碰撞,然后通过移动将所有士兵的视线都集中到一个方向,接着便可以逐个击破。如想得知目标的周围有哪些敌人监视着,玩家可以先按 LT 锁定目标,然后按 LS 使用搜寻能力,监视者的头上会有黄色的眼睛图标显示。

虐杀升温
——升级要素一览

本作的升级要素共有5大类，分别是:POWER、SKILLS、ABILITIES、MUTATIONS、EVOLUTION。其中前三类需要玩家将流程推进到特定的章节后才能解锁对应的等级,然后吞噬带有特殊图标的人类或感染体就能提升等级。如果不慎将目标杀死,不用担心,系统会自动刷新出带有图标的对象,直到玩家成功吞噬为止。

POWER

POWER 意为力量、能量,但在本作中它则指代海勒利用病毒通过身体的重组而制造出来的武器。每种武器都有它的优点与不足,不过流程中玩家可以随时切换武器,因此根据当前情况选择合适的武器是提高杀敌率、存活率的重要手段之一。

武器等级与对应能力

图标	武器	LEVEL 1	LEVEL 2	LEVEL 3	LEVEL 4
	钢爪（CLAWS）	基本攻击	攻击范围+25%	蓄力攻击的范围加长	攻击伤害+25%
	触手（TENDRILS）	基本攻击	能束缚个别中型敌人	蓄力攻击可以吸附大型物体	攻击伤害+25%
	钢刃（BLADE）	基本攻击	攻击范围+15%	追加一次蓄力攻击的判定	攻击伤害+25%
	钢拳（HAMMERFIST）	基本攻击	攻击范围加大	蓄力攻击的范围加大	攻击伤害+25%
	钢鞭（WHIPFIST）	基本攻击	攻击范围加大	蓄力攻击的距离加长	攻击伤害+25%

CLAWS—— 钢爪

取得章节：任务 04

升级解锁章节:任务 04、11、17

通常攻击：连续挥爪。

蓄力攻击：利爪飞扑（Claw Pounce），攻击距离极远，锁定后会自动对地面或空中的敌人进攻，空中发动时的攻击距离会更远。

游戏中最早取得的武器，攻速快、机动性高，飞扑攻击时自带的跳跃动作无论是用来进攻还是回避都非常好用。不过钢爪的攻击力偏低，因此对上中型的敌人如 Orion、Brawler 或 Evolved 时较难对它们造成硬直。

TENDRILS—— 触手

取得章节：任务 06

升级解锁章节:任务 06、11、17

通常攻击：触手抓取，对低级杂兵一击必杀，能束缚个别中型敌人如 Brawler。

蓄力攻击:黑洞(Black Hole),远程攻击,命中敌人后会以敌人为圆心向四面八方伸出触手抓取物体,然后将抓取的物体利用反作用力砸向敌人。它的追踪性能更胜于钢爪,因此用来对付直升机会有更好的效果。黑洞对中型敌人能造成可观的伤害,此外在攻击的同时还会顺带将周围的杂兵消灭。

本作新增的武器,在流程的前期就能取得。虽然攻速不如钢爪,但攻击距离和束缚能力是它的优势所在。游戏中可以束缚的对象有限,但胜在能屈死 Brawler,而且用来对付 Orion 和地面载具也有不错的效果。

BLADE—— 钢刃

取得章节：任务 13B

升级解锁章节：任务 13B、17、20

通常攻击：连斩，密度不及钢爪但范围较大。

蓄力攻击:旋风斩(Tornado),向正前方突进的大范围攻击，是取得钢鞭前用来群杀低级敌人的常用招式，空中旋风斩的性能类似于钢爪的飞扑。

前作主角 Alex 的代表武器，清理杂兵的能力胜于钢爪，攻击力也足以用来对付中型敌人或坦克和装甲兵运输车（用钢爪攻击坦克时会弹刀），所以在大多数的情况下可以取代钢爪的地位。非贴身战时用来对付 Brawler 和 Orion 也有不错的效果。



HAMMERFIST—— 钢拳

取得章节：任务 14A

升级解锁章节：任务 14A、17、20

通常攻击：攻速较慢的重拳砸地，用来对付地面的载具如坦克等有奇效。

蓄力攻击：地面尖刺（Ground Spike），在正前方制造出大量的尖刺，攻速较慢，偶尔可用来清理杂兵。在空中使用蓄力攻击后，海勒会以双手砸向地面，落点的周围也有攻击判定，此招具有毁灭性的威力，对付地面的载具有奇效。

钢拳虽然可以连续造成范围性打击，但攻速慢是它致命缺陷，遇上行动敏捷的中型敌人时难有作为，因此只适合用来对付一般的杂兵和地面的载具，不过对付杂兵和载具有更好的方法，所以钢拳在游戏中的使用率偏低。

WHIPFIST—— 钢鞭

取得章节：任务 20

升级解锁章节：任务 20

通常攻击：前方扇形的大范围攻击，清理杂兵的利器，攻击力偏低，对中型敌人比较无力。

蓄力攻击：远程射击（Long Shot），距离极远的直线型攻击，攻击力巨大但基本只能对单体进行攻击。摧毁直升飞机的强力手段之一，此外也可以呆在安全的距离对远处的中型敌人进攻。

流程中最后取得武器，玩家虽然可以通过夺取敌兵的远程武器或者举起物体丢向直升机，但对付直升机时更为直接的进攻方式则是使用钢鞭的远程射击。值得注意的是，装备钢鞭时，通常的抓取动作会变为远程抓取，距离极远。

MUTATIONS

异变能力（MUTATIONS）共有 6 种，分为 OFFENSIVE、DEFENSIVE、LOCOMOTION、PREDATOR、POWER SPECIALIST、RADNET。完成分支任务或收集游戏中的收集要素后都能得到升级的机会。注意部分异变能力需要完成特定区域中的分支任务后才会解锁。异变能力会给玩家提供更多的便利，比如增加空中冲刺的距离、吞噬敌人时能蓄积更多的力量槽、增加武器的攻击范围等等。假如玩家在攻关时遇到了困难，不妨暂时将流程放到一边，先完成一些分支任务和收集内容，强化海勒的异变能力能在一定程度上降低游戏的难度。

OFFENSIVE



提升进攻能力（OFFENSIVE）能使海勒变得更具有攻击性，建议玩家优先点亮 Melee Expert、Strike Force、Darwinism 和 Revenge Boost，如此一来能更高效地对付各种类型的敌人。

进攻能力一览

图标	名称	效果	解锁区域
	Death From Above	空中攻击的威力+10%	–
	Melee Expert	武器攻击的威力+10%	–
	Rocket Arm	投掷物体的速度和威力+10%	–
	Devastatingly Beautiful	毁灭者（Devastator）的攻击范围+25%	红区或绿区
	Strike Force	武器攻击的威力+10%	–
	Good Little Soldier	使用敌人的武器或载具攻击时威力+10%	红区
	Heller's Angels	通过凶兽王者（Pack Leader）召唤出来的Brawler的攻击力+50%	红区
	Darwinism	对敌兵造成的伤害+10%	–
	Revenge Boost	对感染体造成的伤害+10%	–

DEFENSIVE

提升防御能力（DEFENSIVE）能增加海勒的抗打能力，建议优先点亮 Bulletproof、Hard Boiled 和 Healthy Appetite。



防御能力一览

图标	名称	效果	解锁区域
	Bulletproof	使所有步枪的攻击无效化	红区或绿区
	Hard Boiled	受到的伤害减少25%	–
	Shields Up	放宽50%的反应时间来使用护盾	–
	Personal Space	遇到特殊的回避QTE时得到25%的额外反应时间	–
	Impaler	及时防御对敌人造成的伤害+25%	红区
	Healthy Appetite	提高体力槽上限的25%	–

LOCOMOTION



提升运动能力（LOCOMOTION）能使海勒移动得更加迅速，虽然提升该能力不是必须的，但升级过后能降低部分分支任务的难度，而个别奖杯/成就的取得与否也与运动能力挂钩。

运动能力一览

图标	名称	效果	解锁区域
	Jumpy	跳跃的距离+25%	–
	Dashing	空中冲刺的距离+25%	–
	God Speed	奔跑的最快速度+50%	–
	Cheetah	以更短的时间达到奔跑的最快速度	–
	Jet Propulsion	滑翔的距离+25%	绿区或红区
	Extra Dashing	能额外使用一次空中冲刺	红区

PREDATOR



提升掠食能力（PREDATOR）虽不及进攻和防御能力来的直接，但也能在一定程度上辅助玩家。优先点亮 Mass-terful Strikes、Protein Boost 和 Hungry Boy 吧。

掠食能力一览

图标	名称	效果	解锁区域
	Protein Boost	吞噬敌人回复体力槽时的回复量+25%	–
	Inconspicuous	靠近探测器时的警戒度增加量减少50%	–
	Hungry Boy	吞噬敌人增加力量槽时的增加量+25%	–
	Submission Specialist	夺取载具的武器、劫持载具、进入兽穴的效率+75%	绿区或红区
	Mass-terful Strikes	使用武器攻击时会蓄积力量槽	–
	The Big Bang	增加生物炸弹（Bio-Bomb）10%的攻击范围	红区
	Speedy Recovery	发动毁灭者（Devastator）和凶兽王者（Pack Leader）时减少25%的准备时间	红区

卷首特集
特别策划
劲爆前瞻
成就集中营
典藏攻略
实用技术
软组织



POWER SPECIALIST

武器专家（POWER SPECIALIST）能力主要用来提升每种武器蓄力攻击的性能，不过作用不太明显。相比之下可优先点亮 Eventful Horizon。



RADNET

该项能力较为特殊，属额外奖励的类型，玩家需要完成代码部分的任务后才能解锁能力。

武器专家能力一览

图标	名称	效果	解锁区域
	Eventful Horizon	黑洞的攻击距离+25%	绿区或红区
	Jungle Cat	利爪飞扑的攻击距离+10%	绿区或红区
	Go Balistic	远程射击的攻击距离+10%	红区
	Spiked Punch	地面尖刺的攻击力+10%	红区
	Twisted	旋风斩的攻击范围+10%	绿区或红区

RADNET能力一览

图标	名称	效果	解锁方法
	Health Pack	召唤出来的凶兽的体力上限+25%	完成Radnet的任务
	Security Blanket	防御时每秒回复1%的体力	完成Radnet的任务
	Weightless	在空中进行第二次滑翔时的高度上升	完成Radnet的任务
	Fast Learner	杀死敌人时取得25%的经验值加成	完成Radnet的任务
	Ravenous	可吞噬体力接近濒死状态的部分敌人	完成Radnet的任务

SKILLS

技能（SKILLS）主要在海勒使用 Blackwatch 的武器或载具时发挥作用。其中驾驶坦克、装甲兵运输车以及直升飞机的技能在流程的中期才能解锁。总的来说敌人的武器实用性没有海勒本身的武器高，但在距离方面略为占优，尤其是能对付载具和中型敌人的火箭筒。



技能等级与对应能力

图标	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4
	地面载具	取得驾驶能力	弹药上限 +30%、攻击力 +50%	弹药上限 +50%、攻击力 +100%	弹药上限 +100%、攻击力 +150%
	直升飞机	取得驾驶能力	弹药上限 +35%、攻击力 +50%	弹药上限 +50%、攻击力 +100%	弹药上限 +100%、攻击力 +150%
	步枪	弹药上限 +35%、攻击力 +20%	弹药上限 +65%、攻击力 +35%	弹药上限 +100%、攻击力 +50%	–
	火箭筒	弹药上限 +25%、攻击力 +20%	弹药上限 +50%、攻击力 +35%	弹药上限 +75%、攻击力 +50%	攻击伤害 +25%

ABILITIES

特殊能力（ABILITIES）共有 4 种，可通过独有的按键方式在战斗中随意使用，它和武器等行动的操作不冲突，分别为毁灭者（Devastator）、护盾（Shield）、生物炸弹（Bio-Bomb）、凶兽王者（Pack Leader）。

毁灭者（力量槽蓄满时长按 B+Y 键发动）会在流程中自动解锁，和其余的三个特殊能力不同，它不存在等级的概念，发动后会以海勒为圆心对附近的敌人造成极大的伤害。

护盾（按 RB 键发动）可以无伤抵御游戏中的大部分攻击，在敌人攻击到玩家前的一瞬间使用护盾的话，系统会将此举动判定为及时防御，及时防御能对近距离的敌人造成伤害，此外能将导弹反弹给发射者。

生物炸弹的性能类似于黑洞，不同的地方在于玩家先要利用 B 键抓住人类或低级感染体，然后按 X 键对其注入病毒，最后再按 B 键将刚做好的“炸弹”丢出去。

凶兽王者（力量槽蓄满时长按 A+X 键发动）的能力是召唤出 Brawler 来辅助海勒战斗，初始只能召唤 2 只，提升力量槽上限后最多能同时召唤 4 只。

特殊能力等级与对应能力

图标	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
	护盾	解锁能力	防御时从护盾上突出的尖刺会对敌人造成伤害	–	–	–
	生物炸弹	解锁能力	飞溅伤害 +25%、冲击伤害 +35%	飞溅伤害 +50%、冲击伤害 +50%	飞溅伤害 +100%、冲击伤害 +75%	飞溅伤害 +150%、冲击伤害 +125%
	凶兽王者	解锁能力	凶兽的体力上限 +20%、攻击力 +10%	凶兽的体力上限 +40%、攻击力 +20%	凶兽的体力上限 +60%、攻击力 +30%	凶兽的体力上限 +80%、攻击力 +40%

EVOLUTION

进化（EVOLUTION）相当于一般游戏中的角色升级，通过累积经验值（游戏中简称为 EP）便能提升海勒的等级。完成任务、吞噬带有特殊图标的对象、击杀特定的目标等行为都会得到 EP。每提升一级，玩家便能在移动能力（Movement）、体力（Health）、再生能力（Regeneration）、切换容貌相关（Shapeshifting）、力量槽（Mass）、终结者（Finishers）这 6 个选项中，选择一项来提高一个等级。注意力量槽和终结者需要将流程推进到一定程度后才会解锁。



这里分享一下笔者的升级路线：1. 优先提升再生能力的等级，可适当点亮体力的选项；2. 将力量槽升到 1 级取得对应的能力；3. 将终结者升满，以此来秒杀各种载具；4. 提升运动能力为分支任务和奖杯/成就做准备；5. 最后提升实际意义不大的切换容貌相关选项。

进化等级与对应能力

图标	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4
	移动能力	冲刺速度 +10%、跳跃高度+50%	冲刺速度+30%、跳跃高度 +100%、空中冲刺距离+50%	冲刺速度 +50%、跳跃高度+200%、空中冲刺次数+1	冲刺速度 +100%、跳跃高度+300%、空中冲刺距离+100%
	体力	体力上限 +25%	体力上限+50%	体力上限+75%	体力上限+125%
	再生能力	战斗后体力回复至最大值的 50%	吞噬敌人回复体力槽时的回复量+30%	战斗后体力回复至最大值	战斗中体力缓缓恢复
	切换容貌相关	警戒槽的褪去速度加倍	靠近探测器时的警戒度增加量减少 50%	警报持续更长的一段时间后才会引来剿灭小队	敌人的视野范围缩小25%
	力量槽	发动毁灭者或凶兽王者的时不会被打断	增加力量槽的上限、同时可召唤出3只凶兽	吞噬敌人增加力量槽时的增加量 +30%	增加力量槽的上限、同时可召唤出4只凶兽
	终结者	可以瞬间摧毁地面载具	可以瞬间摧毁直升飞机	–	–

TOPIC
FEATURE
PREVIEW
ACHIEVEMENT
GUIDE
RESEARCH
XBOY

虐杀对象
——敌势力一览

游戏中敌人的种类并不多，下面就简单介绍一下敌人的特征以及交战时的要点。



Basic Soldier

游戏中的杂兵，虽有多种装扮，但行动模式基本没有区别。通常手持步枪、榴弹发射器或火箭筒，巡逻于城市的各个角落。他们的体力值极低，基本上所有攻击都能对其一击必杀。单独面对时对海勒无任何威胁，不过在混战时就要小心被他们的火箭筒或榴弹偷袭，注意在部分战点中会重复刷新。



INFECTED

感染了病毒的市民，俗称低级感染体，遍布在红区的各个角落，黄区和绿区中也偶尔会遇到。它们的威胁比一般的杂兵更低，除了近身时对玩家撕咬外便再没有其他的攻击方式，攻击力也不痛不痒。它们的存在更像是供海勒吞噬以此来回复体力及蓄积力量槽的移动血包。

APC/Tank/Helicopter

坦克（Tank）、装甲兵运输车（APC）在游戏的初期阶段便会出现在敌方的基地或个别任务中。坦克的大炮和运输车的导弹都会对海勒造成极高的伤害，所幸它们从锁定到射击的准备时间较长，另外也无法对近距离的玩家发动进攻，混战时可考虑优先将其破坏。它们的装甲非常厚，通常攻击难以对其造成伤害，前期可以夺取敌人的火箭筒或榴弹发射器进行输出，又或者将汽车等大型物体砸向它们，触手的黑洞攻击和钢拳也有不错的效果。流程的中后期学会夺取武器、劫持、或终结者技能后，坦克和运输车的威胁会更小。

直升飞机（Helicopter）会一直在高空对玩家发射带有追踪性能的导弹，前期遇上它们时，除了火箭筒外，其余的攻击方式都难有作为，因此主要以回避为主。中后期可以利用护盾的及时防御将导弹反弹回去秒杀直升机，也可以用钢鞭的远程射击对其输出，而终结者技能依旧是对付载具时的杀手锏。



Hydra

Hydra 活跃于游戏的中后期，前期遇到它们时，场景内基本都会配置火箭炮或榴弹发射器供玩家使用。它们的攻击力不俗，体力值也非常高，战斗时应避免近身，躲在远处使用各种远程攻击逐渐消耗它的体力，注意左右翻滚来回避它们丢过来的杂物以及由头部射出来的触手即可。不慎被触手命中的话，海勒会被拉扯至 Hydra 的旁边，此时要迅速拉开距离，否则容易遭到它接下来的本体砸击。后期的数场固定战斗中，玩家会驾驶直升飞机与其战斗，对其猛攻时要注意画面上方的 QTE 提示，提示出现后要迅速按 Y 键来击毁 Hydra 投过来的物体。





Orion

全称为 Orion Super Soldier，顾名思义他们是 Blackwatch 的超级士兵，在游戏的中后期频繁出现。Orion 的攻防能力优秀，体力值高且移动迅速，本身的抗打能力也非常出众。因为触手难以将其束缚，条件允许的话，可以先在远处适当削减他们的体力，不过要注意的是枪械对他们不起作用，玩家需使用钢鞭或触手的黑洞攻击。近身搏斗时若以回避从他们的头上跳过，他们极有可能立即转身并对处于硬直的玩家进攻，所以缠斗时应以防守反击为主。建议先用钢爪或钢刃的通常攻击进行试探性的进攻，待其身上泛出蓝光时立即按 RB 键，如此一来会有很大几率使出及时防御将 Orion 震开，此时可立即上前根据系统的提示按 B 键使用投技，重复上述的步骤数次就能将其击败。



Brawler

Brawler 的进攻意识极强，无论是手上的利爪还是近身的抓取都非常棘手，数只同时出现的话很容易造成围剿海勒的局面，后期还会出现强化版的 Brawler，除了攻防能力进一步提升外，攻击意识也大幅加强。所幸触手的通常攻击可以轻易将它们束缚，之后必定会出现 QTE 提示，完成 QTE 后再次用触手束缚，循环数次就能消灭 Brawler。混战时建议通过移动将它们分散，然后再逐个击破，否则就算用触手将它们束缚，也很难有空闲上前使用 QTE。

Juggernaut

Juggernaut 可以说是游戏中的稀有怪，只会在特定的任务或个别场景中出现，后期也会出现强化版本。它的防守能力和体力都相当拔尖，防御时，手上的护甲足以令导弹等攻击无效化。相对的，Juggernaut 的攻击手段较为单调，基本只会使用笨重的拳头砸向近距离的玩家，又或者砸向地面制造尖刺，注意不要与其正面冲突便无大碍。触手的束缚攻击不太见效，但钢拳有不错的表现。驾驶直升机和它们战斗时也要留意随时出现的 QTE。



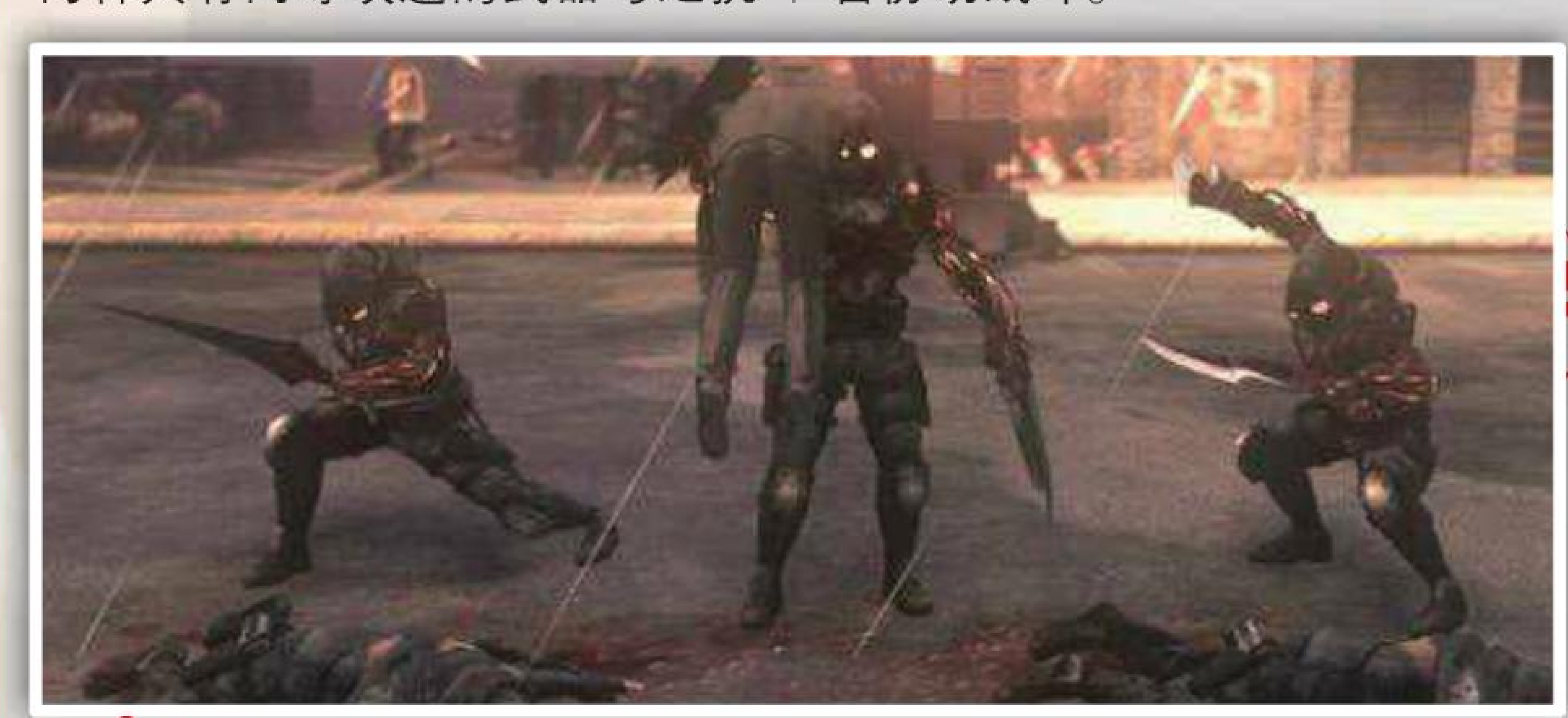


Flyer

盘旋在空中的敌人，与它们的战斗并不多，体力和攻击力都非常低的 Flyer 对玩家几乎没有威胁。通常时可以用步枪将它们逐一狙杀，驾驶直升机时则要等它们停止移动后用导弹射杀，当然在它们飞来飞去的时候也可以用机枪扫落。

Evolved

Evolved 为感染了病毒但保留着自我意识的强化型人类，与其余中级敌人相同，玩家无法直接吞噬它们。Evolved 的防御力一般，但攻击意识和移动速度极高，对战时建议用钢爪或钢刃这两种具有同等攻速的武器与之抗衡，对其猛砍几刀后要注意 QTE 的回避提示，成功回避后敌人会露出很大的破绽，此时可再次上前使用 QTE，重复数次便能将其吞噬。同时出现多个 Evolved 的时候最好发动凶兽王者，召唤凶兽协助战斗。



Goliath

BOSS 级别的感染体，整个流程中与它正面冲突的次数寥寥无几，战斗时画面中会有专门的血槽显示 Goliath 的剩余体力。



由于它的破坏力极强，因此护盾防御在它的重击面前并无多大用处。战斗时以回避为主，躲过它的攻击后，玩家需要根据锁定光标的提示迅速上前对其猛攻，依次砍断它的腿部、手部后，就可以对弱点的头部进行输出，注意进攻时不宜贪心，否则容易被从踉跄中恢复过来的 Goliath 误伤。在它还有脚的时候，左右回避并不奏效，玩家要以大跳跃躲避它的攻击，等它露出破绽后再上前进攻；断脚后则主要依靠左右回避来避开它的攻击，待其手上的利刃卡在地面后即可上前进攻；砍断它的手脚后，Goliath 会弹跳至空中，然后再以自己那巨大的躯体砸向玩家，回避的方法是加速移动至它的攻击范围外。

Alex Mercer



前作的主人公，本作的最终BOSS。与他的战斗分为多个阶段，战斗过程中会穿插大量 QTE，能否及时完成这些 QTE 是制胜的关键，防守反击依旧是本战的战术思路。此外每个阶段中海勒都需要使用克制 Alex 的武器，否则攻击无效化。每个阶段结束后海勒的体力都会回复至最大值，这也间接降低了战斗的难度。



虐杀进程
——流程图表及主线攻略

本作的流程推进较为抽象，加上每章节都没有明确的数字标明，因此玩家在游玩的过程中容易忽略进度而错过一些分支任务以及提升主角能力的机会。通过下面的流程图表，玩家可对照当前任务的名称来了解到流程的进度以及当前进度中可取得的武器、技能等升级要素。值得一提的是部分章节会同时出现多个主线任务，而个别主线任务还有后续的分支任务，玩家需全部完成才能进入到下一个章节，因此无需当心错过任何章节。

图例：黄色 = 任务名称；棕色 = 取得能力；浅蓝色 = 提升能力上限

流程开始

- 01 MEET YOUR MAKER
- 02 RESURRECTION — 吞噬、再生
- 03 THE STRONG SURVIVE — 搜寻、伪装
- 04 OPERATION FLYTRAP — 钢爪；钢爪Lv.2、步枪Lv.1、火箭筒Lv.1
- B1 分支任务 — STRONGHOLD 4-D
  - B2 分支任务 — INFECTED SALVAGE 1-D、INFECTED SALVAGE 1-E
- 05 BRAIN DRAIN
- 06 PROJECT LONG SHADOW — 触手；触手Lv.2
  - B4 分支任务 — GENTEK SUPPORT 2-C、SUPPRESSION 1-F
- 07A THE LAB RAT
- 07B FEEDING TIME — 护盾
- 08B SALVATION — 夺取地面载具的武器
  - B3 分支任务 — SUPPRESSION 5-E、CARGO DELIVERY 12-B
- 09 THE MAD SCIENTIST
- 10 ORION PHASE TWO — 毁灭者
  - LAIRS — 兽穴 01
- 11 NATURAL SELECTION — 钢爪Lv.3、触手Lv.2
- 12 THE AIRBRIDGE/ ENEMIES AND ALLIES — 驾驶地面载具；步枪Lv.2、火箭筒Lv.2
- 13A A STRANGER AMONG US
- 14A A NEST OF VIPERS — 钢拳、尖刺护盾；钢拳Lv.2
- 13B THE WHITE LIGHT — 钢刃、夺取空中载具的武器；钢刃Lv.2
  - B6 分支任务 — SUPPRESSION 5-E、CARGO DELIVERY 18-A、STRONGHOLD 7-I
    - B7 分支任务 — INFECTED SALVAGE 4-B、SUPPRESSION 6-D
- 14B TAKING THE CASTLE
  - B8 分支任务 — CARGO DELIVERY 16-D、GENTEK SUPPORT 12-C
- 15B A MAZE OF BLOOD — 生物炸弹；生物炸弹Lv.2
- 16B ALPHA WOLF — 凶兽王者；凶兽王者Lv.2
- B5 分支任务 — CARGO DELIVERY 15-G、STRONGHOLD 7-H
- LAIRS — 兽穴 02~05
- 17 FALL FROM GRACE — 钢爪/触手Lv.4、钢刃/钢拳Lv.3、凶兽王者/生物炸弹Lv.3&4
- 18 THE DESCENT/ PREDATOR AND PREY — 驾驶直升飞机；步枪Lv.3、火箭筒Lv.3

图例：绿色 = 任务名称；棕色 = 取得能力；浅蓝色 = 提升能力上限

TIPS

以下的行动会提高警戒度或触发警报，玩家应注意避免。1. 在敌方士兵的视线范围内做出超越常人的举动，比如举起车辆；2. 袭击敌方士兵；3. 以进攻形态与敌人照面；4. 以海勒的容貌在敌方的警戒区中滑翔；5. 在探测器附近呆得太久。

TIPS

任务中需要扫描手印的时候，前期基本都需要伪装成敌兵，不过在红区中的部分扫描点则没有这个限制。

图标解释

游戏设计的非常体贴，玩家只要清楚这些显示在地图上的特殊图标所指代的意思，那么基本就不会出现卡关的情况。

图标	名称
	玩家
	警戒区
	传送点
	玩家设定的航线点
	当前目的地
	需消灭的对象
	需保护的对象
	需跟随的对象
	与该目标互动
	该人正在监视玩家
	剿敌小队
	主线任务
	需吞噬的对象
	吞噬并回放记忆的对象

图标	名称
	吞噬后可以升级的对象
	吞噬后利用其容貌解锁机关的对象
	分支任务
	分支任务中吞噬并回放记忆的对象
	吞噬后可得到额外EP的对象
	吞噬后可得到额外升级机会的对象
	分支任务中吞噬后利用其容貌解锁机关的对象
	分支任务中与该目标互动
	兽穴
	暗盒
	管制小队

主线任务指南

从 MISSION 4 开始，玩家需要根据小地图的提示前往标有“G”或其他字样图标的指定地点触发主线任务。

MISSION 1 MEET YOUR MAKER

流程：跟着 Mercer 前进→逃离 Goliath 的猎杀→击败 Brawler

攻略要点：基本移动的教学关卡。玩家基本只需根据画面中提示的按键一路跟着 Mercer 前进就能触发剧情顺利过关，途中会有数次 QTE 和逃跑的情节，系统会给予玩家足够的时间来反应，其中与 Brawler 战斗时只需连打 X 键即可。



MISSION 2 RESURRECTION

新能力：吞噬、再生

流程：击败感染体→抓取并吞噬士兵→击败感染体→逃出实验室

攻略要点：基本战斗的教学关卡。两场与低级感染体的战斗都可以不攻击，等敌人的台词说完后即会自动触发剧情，不过第二场战斗中会出现体力槽，因此要适当吞噬感染体来回复体力。最后玩家需要抓取场景中央的实验台，然后锁定上方的玻璃屏，并将实验台丢上去砸烂玻璃，之后长按 A 键大跳至玻璃屏的缺口处即可过关。

MISSION 3 THE STRONG SURVIVE

新能力：搜寻、伪装

流程：吞噬眼前的士兵→脱离警报→根据小地图的提示前往数个目的地→根据提示使用搜寻并吞噬目标→前往指定地点搜寻并吞噬目标→脱离警报

攻略要点：伪装、警报、搜寻等基本行动的教学关卡。从警报中逃跑时要按 RT 键增加跑动的速度，只要移动到敌方的视线范围外，系统便会提示玩家切换容貌。搜寻能力的相关知识请参考前文系统部分的讲解。通过断桥处时系统会提示玩家依次利用冲刺、跳跃和滑翔来前往目的地。



MISSION 4 OPERATION FLYTRAP

新武器：钢爪

新敌人：Brawler、火箭筒兵、装甲兵运输车

流程：前往指定地点→消灭 Brawler→根据提示发动利爪飞扑→清理小地图中标示的所有敌人→前往指定地点

攻略要点：对付 Brawler 时，由于目前的海勒还处于赤手空拳的状态，因此要活用回避来与其周旋，回避的同时可将场景内的东西投向 Brawler 进行输出，体力不足时不要忘记吞噬无辜的路人来回复。取得钢爪后，与 Brawler 的战斗会稍微轻松一些，不过主要还是以回避反击为主。接着会出现额外经验奖励（BONUS）的提示，只要用利爪飞扑干掉一个敌兵即可取得奖励。清理 Blackwatch 的士兵时优先解决手持火箭筒的兵种，而对付装甲兵运输车则利用刚夺过来的火箭筒。任务结束后会出现分支任务 4D。

//BLACKNET STRONGHOLD 4-D

流程：前往指定地点使用敌方的终端机→搜寻并吞噬目标→前往指定地点→伪装成敌兵移动到指定的地点扫描掌印→吞噬指定目标并在未触发警报的状态下前往特定地点扫描掌印→隐秘吞噬指定目标→在未触发警报的状态下前往指定地点扫描掌印→隐秘吞噬指定目标并移动到指定地点→脱离设施及敌方的警戒区

攻略要点：完成 MISSION 4 后会立即出现前往指定地点触发分支任务的提示，本任务相当于强制让玩家执行的分支任务教学关卡。注意，玩家需要伪装成敌兵的容貌并处于未触发警报的状态下才能使用终端机。进入到敌方的设施后会要求玩家隐秘吞噬目标，根据画面中的提示可以发现有士兵在监视目标，先将目标一旁的士兵吞噬然后再对付目标。之后的经验奖励条件是锁定目标然后发动搜寻。



MISSION 5 BRAIN DRAIN

流程： 伪装成敌兵前往指定地点后吞噬指定目标→扫描掌印→吞噬所有指定的目标后脱离警报→搜寻并吞噬目标→脱离警报

攻略要点： 任务开始后会陆续出现警戒槽以及探测器的相关介绍。扫描掌印后触发剧情，之后的经验奖励条件为锁定任意一名目标，然后对其使用跳跃后的 B 键抓取。搜寻指定的目标并进入到固定的范围后，目标会躲进运输车里逃跑，此时会出现经验奖励，条件为用火箭筒对运输车攻击。该区域的敌兵众多且大多处于互相监视的状态，假如逐一隐秘吞噬的话会浪费很多时间，如此一来极容易被目标逃走，建议玩家不用顾忌警报，靠近手持火箭筒的敌兵按两次 B 键强行抓取，然后迅速拾起火箭筒向运输车攻击。



MISSION 6 PROJECT LONG SHADOW



新武器： 触手

新敌人： Hydra

流程： 伪装成敌兵前往指定地点扫描掌印→扫描掌印进入设施→消灭 Hydra→离开设施并移动到指定地点

攻略要点 :敌方的警戒区内会有两个标有特殊图标的敌人,吞噬他们能取得经验奖励,区域里的敌兵不多,玩家可尝试逐一隐秘吞噬。对付 Hydra 时需利用区域里的火箭筒,将其打至濒死便能对其实行吞噬,随后取得新武器触手。脱离设施时要根据提示长按 Y 键使用黑洞攻击。

MISSION 7A THE LAB RAT

流程： 接触地图上的“R”触发本任务→前往指定地点→摧毁直升飞机并脱离警报→摧毁运输车护送队→吞噬目标并脱离警报

攻略要点 :流程中的第一个主线分支任务,玩家无论选择 7A 或者 7B 都不会对流程有任何影响,也不用担心会错过任何任务,因为系统设定为需完成全部主线分支才能推进流程。用黑洞攻击直升飞机能取得经验奖励。待目标躲进运输车护送队后用触手武器摧毁任意一台运输车也能取得经验奖励,敌方的火箭筒或黑洞都是不错的进攻手段。



MISSION 7B FEEDING TIME

新能力： 护盾防御

新敌人： Juggernaut

流程： 接触地图上的“G”触发本任务→前往指定的地点→消灭所有的目标→吞噬目标并脱离警报→伪装成敌兵扫描掌印进入设施→吞噬目标后扫描掌印→消灭 Juggernaut→根据提示防御敌方的火箭炮→脱离设施及警戒区

攻略要点： 第一场战斗中先用火箭筒摧毁坦克，然后再用步枪能快速歼灭敌兵。进入设施后有经验奖励的目标，不要错过。Juggernaut 的移动速度偏慢，玩家可以主动上前引诱其发动攻击，然后根据提示用 QTE 回避到它的身后再进攻，将其打至濒死即可实行吞噬。取得护盾的防御能力后有经验奖励，使用一次及时防御反弹敌方的火箭炮即可。

MISSION 8B SALVATION

新能力： 夺取地面载具的武器

流程： 前往指定地点→根据提示夺取地面载具的武器并摧毁指定载具→击败所有指定的敌军后前往指定的地点

攻略要点： 本任务中，玩家的主要目的是快速消灭所有敌人，避免神父所在的教堂被敌方摧毁，教堂的耐力值可以在画面的右上方确认。途中的经验奖励条件是利用从地面载具处夺取来的武器摧毁任意一台地面或空中载具。夺取载具武器的步骤是先靠近载具，然后按 B 键攀附在载具外部，之后会出现几种行动的选择，A 键为离开载具、B 键为劫持此辆载具（目前还没有获得此项技能）、X 键为夺取载具的武器、Y 键为发动终结者技能（目前还没有获得此项技能），选择夺取武器后还要连打 X 键数次才能成功取得载具的武器。任务的中后期会出现大量的运输车和直升飞机，利用从运输车上夺取来的武器可以轻松击溃敌军。

MISSION 9 THE MAD SCIENTIST

新敌人： Orion

流程： 前往指定地点→吞噬指定目标并扫描掌印进入设施→吞噬目标后扫描掌印→离开设施并前往指定地点→摧毁指定的数台装置→按 RB 键防御 Orion 的攻击并将其消灭→摧毁指定的变电设备→击败 Orion

攻略要点： 任务中的第一个目标可以隐秘吞噬，不过前提是花点功夫将周边监视的敌人逐一解决掉。进入设施后的经验奖励条件是在不触发警报的前提下前往指定的地点，期间玩家需要隐秘吞噬持有权限的敌兵，然后才能于阶梯上方扫描掌印取得奖励。此外区域内还有被关押的 Brawler，干掉它能取得不少经验值，建议玩家先取得前面的经验奖励，在离开设施前再将它从关押的设备中放出来。离开设施并来到指定地点后，右边的建筑物上方有指定的摧毁目标，此外还有手持火箭筒的敌兵，隐秘吞噬该名敌兵后利用火箭筒就能快速地将其余的目标从远处摧毁。对付 Orion 的方法可以参考前文的相关部分。



MISSION 10 ORION PHASE TWO

新能力： 毁灭者

流程： 前往指定地点→击败并吞噬指定目标→根据提示发动毁灭者（Devastator）→吞噬周边的敌人蓄积力量槽（Mass）→消灭所有指定的目标→吞噬目标并脱离警报

攻略要点： 经验奖励的条件为利用及时防御防住 Orion 的攻击。区域内的敌兵众多，目标 Orion 为强化型的敌人，虽然攻击模式基本没有变化但攻防能力都得到提升，建议玩家将其引至敌兵较少的地方后再进攻，否则很容易被围攻致死。另外场景内也有被关押的 Brawler，有空暇的话可以考虑将它们放出来取得一些经验值。最后的战斗是一场恶战，区域里会有大量的强化型 Orion 和 Brawler，不过它们会互相攻击，因此玩家可以从远处对混战中的敌人投掷物体慢慢消耗它们的体力，然后再寻找机会上前吞噬濒死的敌人。毁灭者虽然能同时攻击大量敌人，但发动前的准备动作中若受到攻击则会被强行中断，因此不建议在取得对应的进化（EVOLUTION）能力前过分依赖。



MISSION 11 NATURAL SELECTION



新敌人：Evolved

流程：摧毁敌方的直升飞机→摧毁运输车并吞噬目标→脱离警报后前往指定地点→摧毁所有燃料罐→摧毁目标所在的直升飞机→击败并吞噬目标

攻略要点：摧毁运输车的期间会有多个 Orion 在一旁骚扰，建议玩家无视他们，迅速夺取运输车的载具，利用强力的武器摧毁运输车后再回过头来料理 Orion。敌方警戒区里的燃料罐也可以用运输车的武器如法炮制，建议保留几发弹药用来对付随后出现的目标直升飞机。如果没有强力武器也可以站在原地，看准直升机发射出来的导弹用及时防御反弹回去。最后的目标 Evolved 的打法请参考前文的部分，目标体力不多时会逃跑，玩家需尾随其后来到固定的地点结束战斗。

MISSION 12 THE AIRBRIDGE/ENEMIES AND ALLIES

新能力：驾驶地面载具

流程：吞噬目标以取得搭乘直升飞机的权限→移动到指定地点进行区域间的移动→从黄区移动至绿区→前往指定地点与神父会面→前往指定地点→驾驶装甲兵运输车前往指定地点→消灭指定目标→前往指定地点后消灭目标→前往指定地点消灭 Hydra→前往指定地点后离开运输车

攻略要点：驾驶装甲兵运输车前往指定地点的途中会出现经验奖励，条件为驾驶运输车碾压 60 个感染体。值得一提的是，玩家可以趁此段时间解锁对应的“Road Rage”成就，因为驾驶运输车的过程中玩家隶属敌方势力，此时就算对着敌方的载具开火，只要将警戒槽控制在触发警报的临界线外就可以明目张胆地摧毁 10 辆载具，敌人也不会朝玩家开火，因此驾驶运输车时先不要前往指定地点，取得该成就后再继续推进流程吧。

MISSION 13A A STRANGER AMONG US



流程：接触地图上的“S”触发本任务→前往指定地点→隐秘吞噬任意一名目标→跟随目标移动并一路狙杀各种感染体→移动到指定地点

攻略要点：跟随目标移动的途中，如果当前武器的弹药不足，可以果断丢弃，画面中会有其他武器所在位置的提示。经验奖励的条件是用一发弹药消灭 3 只以上的感染体，建议玩家先继续前进，直到途中出现 Hydra 并将其消灭后，捡起地上的火箭筒，然后继续往前走一小段路就会出现大量的感染体和 Brawler，无视 Brawler 移动到低级感染体密集的地方，一发火箭炮即可以取得经验奖励。最后一场战斗会同时面对两只 Hydra 以及多只 Brawler，所幸区域内的地面上放置着许多火箭筒级别的强力武器，击杀感染体时要注意回避 Hydra 投掷过来的巨石并优先消灭机动性较高的 Brawler。

MISSION 13B THE WHITE LIGHT

新武器：钢刃

新能力：夺取空中载具的武器

流程：接触地图上的“G”触发本任务→搜寻并吞噬目标→跟踪目标→根据提示夺取直升机的武器并摧毁直升机→击败并吞噬目标→根据提示使用钢刃的旋风斩后脱离警报

攻略要点：夺取直升机的武器后用该武器击落直升机即可取得经验奖励。

MISSION 14A A NEST OF VIPERS

新武器：钢拳

新能力：尖刺护盾

流程：接触地图上的“S”触发本任务→前往指定地点→消灭 Hydra 后进入兽穴→前往指定地点→消灭 Juggernaut 以取得钢拳→离开兽穴→根据提示在空中使用钢拳的蓄力攻击→摧毁指定的坦克→击败并吞噬目标后脱离警报



攻略要点：在兽穴中除了要对付 Juggernaut 外，还要同时面对数只 Brawler，适时发动毁灭者能降低战斗的难度，另外应优先用触手处理掉上蹿下跳的 Brawler 后再解决行动缓慢的 Juggernaut。取得钢拳后可以立即在同一个区域里解锁“Cannonball!”成就，玩家要做的就是跳往空中然后往感染体密集的地方发动蓄力攻击，一次攻击消灭 20 个以上的敌人就能解锁成就。此外用钢拳消灭 30 个感染体也能取得经验奖励。从兽穴回到地面后，需要用钢拳摧毁两台指定的坦克才能取得经验奖励。

MISSION 14B TAKING THE CASTLE

流程：接触地图上的“R”触发本任务→伪装成敌兵前往指定地点触发剧情→前往指定地点吞噬目标→摧毁坦克寻找目标→吞噬目标后脱离警报



攻略要点：经验奖励的条件是劫持敌方的载具，然后控制该载具摧毁任意一台目标坦克。摧毁坦克的过程中会有 Orion 在一旁骚扰，建议玩家不用理会他们，驾驶载具摧毁其余的坦克找到目标后将其吞噬即可。

MISSION 15B A MAZE OF BLOOD

新能力：生物炸弹

流程：前往指定地点后搜寻目标→击败并吞噬目标→前往指定地点后发动搜寻能力→隐秘地将指定目标做成生物炸弹→击败并吞噬目标→脱离警报后搜寻目标→击败并吞噬目标

攻略要点：取得生物炸弹的能力后，玩家就可以抓取任意人类或低级感染体，然后按 X 键对其注入病毒，最后再将其丢出去即可形成性能与黑洞攻击相近的生物炸弹。流程推进到“隐秘地将指定目标做成生物炸弹”时，可以故意对目标以外的敌兵攻击触发警报，这样一来会立即 Game over，续关后玩家就会自动移动到目标的身后，此时即可对其下手。随后的经验奖励条件是利用生物炸弹对目标造成伤害，制造好“炸弹”后锁定目标对其投掷炸弹即可。任务的最后会同时面对三个 Evolved，生物炸弹依旧是目前最佳的进攻手段。



卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织

MISSION 16B ALPHA WOLF

新能力：凶兽王者

流程：前往指定地点→吞噬目标后扫描掌印进入设施→摧毁指定的化学物储存罐→击败并吞噬目标和 Brawler →根据提示发动凶兽王者后完成相关教程→脱离警戒区



攻略要点：经于敌方设施内的经验奖励条件是隐秘地制作两个生物炸弹，具体流程和操作基本与隐秘吞噬相同，在不被监视的前提下靠近敌人后按 B 键再按 X 键制作炸弹即可。取得经验奖励后也可以继续隐秘地炮制生物炸弹来摧毁指定的储存罐，如此一来可以避免和敌人陷入混战。对付设施里的 Evolved 和 Brawler 都可以用老方法。

MISSION 17 FALL FROM GRACE

新敌人：Goliath

流程：消灭 Evolved →前往指定地点→击败并吞噬 Goliath →前往指定地点

攻略要点：战斗开始后发动凶兽王者即可得到经验奖励。对付 Goliath 的方法可以参考前文敌势力一览的部分。

MISSION 18 THE DESCENT/PREDATOR AND PREY

新能力：驾驶直升飞机

流程：前往指定地点吞噬目标以取得驾驶直升飞机的权限→驾驶直升机跟随目标移动到指定地点→消灭从四面八方出现的感染体以保护地面的目标→降落到指定地点→起飞并移动到指定地点后降落→再次起飞并移动到指定地点后降落→长按 B 键离开直升飞机



攻略要点：驾驶直升飞机保护目标时会出现经验奖励，条件是用 Y 键的攻击击落感染体投掷过来的物体两次，玩家只要等画面中出现按 Y 键的提示后迅速按键即可。攻击地面上的感染体时，要优先解决会攻击保护对象的 Brawler，也就是不断往保护目标靠近的敌方目标，此外还要根据画面中的提示及时按 Y 键击落敌人丢过来的物体，战斗后期因为敌人的数量众多，可以一边连打 Y 键一边攻击地面的敌人。

MISSION 19 BURNED FROM MEMORY



流程：前往指定地点→拾起所有装有病毒的容器丢入一旁的火炉中→消灭剩余的指定目标→将地图上其余标注的容器丢入火炉中→脱离警报

攻略要点：经验奖励的提示出现后发动凶兽王者即可取得。任务中的敌兵会优先对付感染体，只要玩家不招惹 Blackwatch 的士兵，那么他们就基本不会对玩家进攻。注意 Brawler 和 Evolved 会无限刷出来，因此只要专心完成任务指定的目标就好，无需浪费时间来清理它们。搬运容器的时候建议玩家用大跳跃来躲避穷追不舍的感染体，另外因为锁定目标后投掷的精准度较高，所以就算距离火炉有一段距离，也可以锁定火炉后直接将容器从远处丢进去。

MISSION 20 LAST RESORT

新武器：钢鞭

流程：前往指定地点后破坏所有燃料罐→消灭指定的目标→前往指定地点保护坠毁的直升飞机→击败并吞噬目标→根据提示使用钢鞭的蓄力攻击→摧毁指定的直升飞机→根据提示用钢鞭的远程抓取抓住并吞噬目标

攻略要点：完成此任务后会解锁游戏中所有的升级选项以及分支任务，此外流程中除了剧情获得的能力外，其余所有升级过的能力都可以继承到下一周目中，因此玩家若想在下一周目的初期时就拥有屠城的能力，那么不妨先将分支任务做完。



破坏燃料罐时的经验奖励条件是用爆炸性的武器（火箭筒或榴弹发射器）将燃料罐全数摧毁，在警戒区内中央的建筑物上方放置有多把火箭筒，利用它们便可以毫不费力地取得奖励，期间有敌兵或 Orion 来骚扰时注意不要发动毁灭者或凶兽王者，否则一不小心将燃料罐破坏掉就前功尽弃了。遇到手持钢鞭的 Evolved 时可以发动凶兽王者，然后在凶兽们的掩护下从远处用触手的黑洞攻击慢慢消耗目标的体力。之后用钢鞭消灭 20 个低级感染体就能取得经验奖励。

MISSION 21A FLY IN THE OINTMENT

新敌人：Flyer

流程：接触地图上的“S”触发本任务→搜寻并吞噬目标→驾驶指定的直升机→护送目标直升机前往指定地点→前往指定地点消灭感染体→前往指定地点保护目标→护送目标运输车前往指定地点→在指定地点降落→吞噬目标后脱离警报

攻略要点：驾驶直升机后会出现经验奖励，用直升机的主武器和副武器各击杀两只低级感染体就能达成条件。护送目标时要提前将远处的 Flyer 击落，其他的注意事项基本与 MISSION 18 中的相同。

MISSION 21B DIVINE INTERVENTION

流程：接触地图上的“R”触发本任务→搜寻并前往目标所在的地方→跟踪目标所在的直升机→跟踪 Evolved 到指定地点→消灭 Evolved →吞噬目标后脱离警报

攻略要点：没什么难点的任务，跟踪目标时都无需理会其他敌人。与 Evolved 交战时的经验奖励条件为将 6 种不同种类的攻击招呼到 Evolved 的身上，玩家也不用将 6 种攻击都集中到同一个 Evolved 身上，除了 5 种武器的攻击外，还有凶兽王者、毁灭者、举起物体丢向目标等攻击方式供玩家选择。

MISSION 22A OPERATION FIREHAWK

流程：接触地图上的“S”触发本任务→前往指定地点破坏目标直升机→破坏地图上其余指定的直升机→脱离警报→前往指定地点

攻略要点：任务一开始后的经验奖励要求玩家劫持一架直升机，移动到指定地点后正好会看到 4 架待摧毁的直升机停泊在远处，劫持任意一架直升机后还可以顺势利用其强力的武器完成后续的摧毁直升机任务。其中一架直升机会停在弹药库里面，玩家要用爆炸性的武器如火箭炮、地面载具的武器等将其摧毁。



MISSION 22B LOST IN THE SYSTEM



流程：接触地图上的“M”触发本任务→前往指定地点→前往指定地点扫描掌印→吞噬目标以取得扫描掌印的权限→扫描掌印进入目标所在的区域并将其吞噬→离开设施→消灭Goliath以及其余的指定感染体→前往指定地点击败并吞噬Evolved

攻略要点：进入设施后的经验奖励条件是隐秘行动，锁定吞噬的目标后发动搜寻能力，藉此将监视着目标的敌兵悄悄清理掉。离开设施后要面对Goliath，不被它的任何攻击命中并将其消灭可以取得经验奖励，如果玩家打算以赤手空拳达成条件，那么这将是游戏中难度最高的一个BONUS。这里推荐一个简易取得奖励的方法：前往红区地图中右上方的警戒区内劫持一架直升机，然后在高处用直升机的武器将Goliath打至濒死，待系统出现B键的提示后就可上前将它吞噬了。

MISSION 23 A LABOUR OF LOVE

流程：前往指定地点→用钢拳攻击大门→命令Juggernaut攻击大门→保护正在破坏大门的Juggernaut→进入大门

攻略要点：控制Juggernaut的行动和控制Brawler时的一样，锁定大门然后按RS键即可命令它们破坏目标。期间会有大量的Blackwatch士兵、Orion、地面载具等敌人蜂涌而至，此时如果已经点亮了终结者技能，那么对付载具时会较为轻松。如果Juggernaut不幸被消灭，那么就吞噬周围的感染体或士兵来蓄积力量槽，蓄满后再次发动凶兽王者来召唤Juggernaut。



MISSION 24 MURDER YOUR MAKER

流程：移动到任务图标的附近后就会自动开始与Alex Mercer的最终BOSS战

攻略要点：和最终BOSS Alex Mercer的战斗分为多个阶段。第一个阶段中建议玩家用钢爪来进攻，BOSS的钢刃攻击可以用护盾防下来又或者以回避翻跃至它的身后进行攻击，攻击时注意砍个两三刀就要见好就收，否则容易被BOSS反击。（护盾防御→钢爪三连砍→护盾防御）的循环可以轻松将BOSS的体力扣光，此时要根据提示用A键回避掉BOSS的特定攻击，然后上前按B键使用投技即会进入下一阶段的战斗。另外要注意战斗中如果和BOSS拉开了距离，它除了会用远距离的飞扑外（按A键回避），还有可能在玩家所站的位置制造出尖刺，跳跃或移动都可以回避。

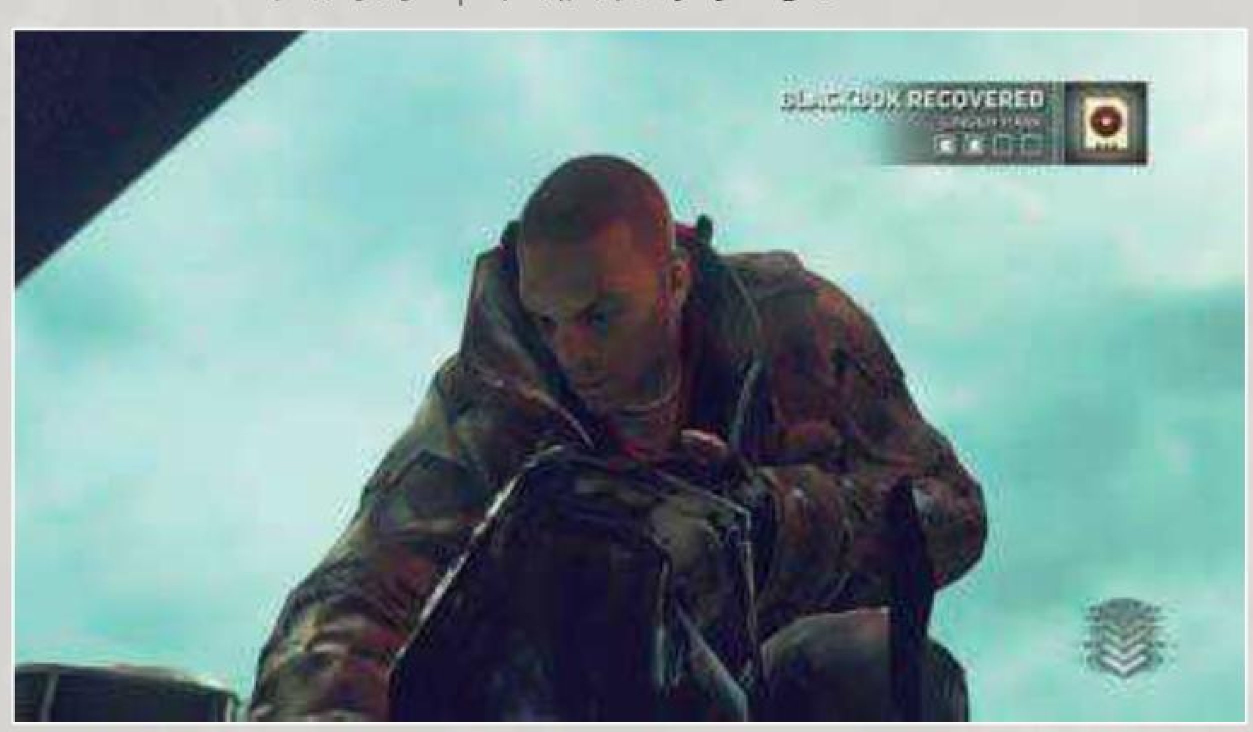
从本阶段开始，BOSS会随机向海勒投掷直升机或者召唤Flyer发动攻击，前者要及时按A键回避，而后者则要用毁灭者将Flyer一举歼灭。第二阶段仍旧推荐用钢爪进攻，护盾防御→钢爪三连砍的循环依旧有效，只不过三连砍后BOSS会翻跃至玩家的身后，此时要稍微移动靠近BOSS后再使用护盾。远距离时BOSS会使用远程抓取，根据画面上方的提示及时按RB键防御就能化解它的招式，最后BOSS体力不足时也需要用护盾防御将它震开，然后再次上前用投技将战斗推进至最后一个阶段。

该阶段中BOSS的主力武器为钢拳，它的攻击基本无法以护盾来防御，因此主要以回避为主，玩家可以用克制它的触手来进攻。推荐的进攻方式为：（触手通常攻击×2→回避BOSS的攻击→靠近BOSS触手通常攻击×2）循环，如果不能将BOSS逼进这个循环的话，那么BOSS有可能会在战斗的途中切换成其他武器来进攻，不过很快就会切换回钢拳，所以玩家看到他换武器后也不用忙着换武器，回避/防御掉它的攻击后等它换回钢拳即可。扣光BOSS的体力后将迎来一连串的QTE，系统会给予玩家充足的反应时间，因此只要根据提示按下对应按键（个别指令需要连打）就能结束战斗。



收集要素

本作中共有82个收集要素等着玩家去寻找，这些收集分布在黄绿红三大区的每个小区中，每完成一组收集都能取得一次提升能力的机会。收集要素分为3类，分别是：暗盒（BlackBoxes）、管制小队（Field Ops）和兽穴（Lair），其中管制小队和兽穴是战斗收集，玩家只要进入到一定的范围，小地图中就会显示图标提示玩家确切的战斗地点；暗盒没有图标提示，不过只要进入到暗盒所在的固定范围内，画面的右方便会出现特殊的定位器，定位器会以数字显示玩家与暗盒的距离，距离越近数字越小，值得一提的是暗盒全都藏在遇难的Blackwatch士兵的身上，只要靠近到一定的范围，玩家便会听到士兵身上发出来的求救声讯，还能看到不断闪烁的求救红光。



游戏中按START键打开菜单后，玩家可以在左起的第二项COLLECTIBLES查看收集的明细信息，左下角会显示当前区域的收集要素完成度、具体的数量以及整个流程中所有收集要素的完成度和具体数量。细心的玩家会发现，查看对应的收集要素时，地图中的部分地方会出现声波状的提示，这些声波其实就是3类收集要素所在的地方，根据这一点，玩家不难凭自己的力量完成全收集的目标。注意，进入黄绿红每个大区后，需要将流程发展到指定的进度后，查看地图时才会出现声波提示。下面放出游戏中所有收集要素的具体位置图供玩家参考。

黄区



FAIRVIEW

暗盒 4

异变能力 —— 运动能力

管制小队 4

异变能力 —— 进攻能力

兽穴 —— 无

OAKHURST

暗盒 5

异变能力 —— 进攻能力

管制小队 —— 无

兽穴 —— 无

LINDEN PARK

暗盒 4

异变能力 —— 进攻能力

管制小队 3

异变能力 —— 防御能力

兽穴 1

异变能力 —— 掠食能力

绿区

FULTON

暗盒 5

异变能力 —— 掠食能力

管制小队 4

异变能力 —— 运动能力

兽穴 2

异变能力 —— 武器专家

LINCOLN MEADOWS

暗盒 5

异变能力 —— 防御能力

管制小队 4

异变能力 —— 掠食能力

兽穴 2

异变能力 —— 运动能力

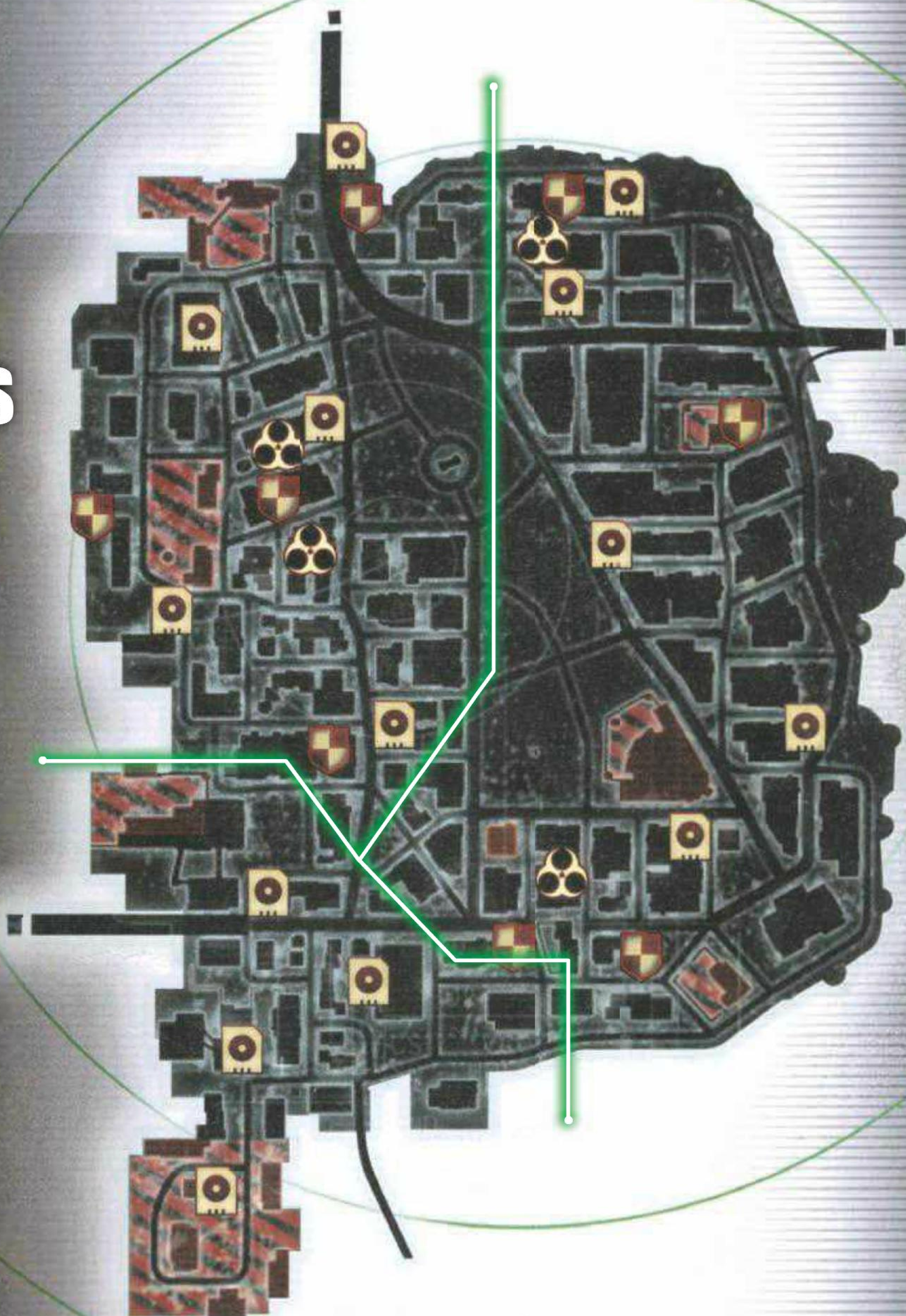
SALTYARD PLAINS

暗盒 4

异变能力 —— 进攻能力

管制小队 —— 无

兽穴 —— 无



红区

TIMES SQUARE

暗盒 7

异变能力 —— 武器专家

管制小队 —— 无

兽穴 2

异变能力 —— 武器专家

MIDTOWN

暗盒 6

异变能力 —— 掠食能力

管制小队 4

异变能力 —— 进攻能力

兽穴 2

异变能力 —— 运动能力

CHINATOWN

暗盒 5

异变能力 —— 防御能力

管制小队 4

异变能力 —— 防御能力

兽穴 —— 无

DOWNTOWN

暗盒 —— 无

管制小队 5

异变能力 —— 运动能力

兽穴 —— 无



//BLACKNET——分支任务

随着流程的推进，分支任务会陆续解锁。除了流程中第一个相当于教程的分支任务外，其余的每个分支任务都由与之相关的数个旁系任务组成，玩家可在游戏时按 START 键打开菜单，然后在 //BLACKNET 的选项中确认分支任务解锁的与否，完成率等相关细节。当完成率达 100% 后可得到一次提升异变能力（MUTATIONS）的机会。

小地图上的 表示分支任务，若想推进分支的进程，玩家还必须寻找并吞噬带有 的目标，注意目标并不是每次都有明确的图标提示，有时候系统会要求玩家通过搜寻能力去寻找目标。任务的目的有以下几种。

STRONGHOLD—— 捣毁要塞



该种任务要求玩家潜入 Blackwatch 的基地，之后根据提示摧毁或者做出其他举动来阻止敌方基地的正常运作。个别任务中要求玩家秘密潜入，一旦触发警报即被判定为 Game over。由于该种任务多在狭小的场景中进行，因此战斗时可充分利用毁灭者来歼灭大量敌兵。

INFECTED SALVAGE—— 消灭感染体



为了不让 Blackwatch 对感染体进行研究并加以利用，因此任务的目的便是将指定的感染体消灭，最常见的歼灭对象就是 Brawler。战斗中除了要对付感染体外，周围还会有多如牛毛的敌兵干扰玩家的行动。

CARGO DELIVERY—— 货物回收

竞速类的任务，玩家要在画面中的倒数时间结束前将散落在地图中的所有货物回收，需要回收的总数和当前回收的数量都会在画面的右下方显示。每成功回收一件货物，系统都会延长剩余时间。如果想在前期就完成该类型的分支任务，那么最好提升一下海勒的运动能力。



GENTEK SUPPORT—— 切断敌方支援



GENTEK 是一个研究性的组织，目前正在 Blackwatch 的后方研究病毒。此种任务的目标主要是科学家，玩家可以根据地图上的提示找到并吞噬他们，个别任务中如果以未触发警报为前提完成任务的话，还会得到额外的经验值奖励。



SUPPRESSION—— 镇压

最为直接的任务类型，目的就是吞噬 / 歼灭目标，对象是从一般的人类到怪物、载具等等。

全成就攻略

本作是“成就神作”，只需两周目游戏就能解开所有成就。因为一遍流程下来是无法取得足够的经验值来升级主角的所有能力，所以想取得全成就的话至少需要二周目。一周目中建议玩家将所有的分支任务完成，集齐所有的收集要素，吞噬所有可以取得经验值的目标，如此一来即可解锁大部分的成就，其余条件较为复杂的可以留到二周目 Hard 难度中解开。

成就数量	1000 点 /43 个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	25 小时左右
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	无
有无成就 BUG	无
特殊要求	无



It's an Epidemic 10点
成就说明 流程中取得，不会错过。

I Want Some More 10点
成就说明 同上。

Religious Experience 10点
成就说明 同上。

This is a Knife 20点
成就说明 同上。

Project Closed 20点
成就说明 同上。

The Mad Scientist 30点
成就说明 同上。

Something to Live For 30点
成就说明 同上。

What a Bitch 30点
成就说明 同上。



Murder your Maker? 100点
成就说明 同上。

Follow Your Nose 30点
成就说明 找到所有的暗盒（BlackBoxes）。



Up to No Good 30点
成就说明 歼灭所有管制小队（Field Ops）。

Strike, You're Out. 10点
成就说明 在15秒内瓦解剿敌小队（Strike Team）的攻势。移动到黄区地图中任意一个有直升飞机的警戒区内。先制造骚乱以触发警报，然后等剿敌小队的直升飞机出现后用终结者技能在15秒以内将其秒杀掉即可。没点亮终结者技能的玩家可以参考本期光盘里的方法。

Compulsive Eater 10点
成就说明 在10秒钟内吞噬（Consume）5个人。

Do the Evolution 20点
成就说明 取得5个变异（Mutation）升级的能力。

Just a Flesh Wound 10点
成就说明 肢解一个Brawler。用触手武器束缚一只Brawler，然后根据提示按X键即可。

All Together Now 20点
成就说明 以一次黑洞（Black Hole）攻击杀死10个以上生物。

Back Atcha! 20点
成就说明 利用RB键的护盾防御将5枚导弹防反。

Two for the Price of One 20点
成就说明 用一次毁灭者（B+Y）同时杀死2个Brawlers。后期将毁灭者对应的能力升满后，使用一次消耗三格力量槽的毁灭者即可秒杀Brawler。

Lair to Rest 15点
成就说明 捣毁任意一个兽穴（Lair）。

Hijack Be Nimble 15点
成就说明 隐密地劫持5辆坦克或装甲兵运输车。

Road Rage 20点
成就说明 劫持一辆坦克或装甲兵运输车然后摧毁10辆载具（坦克、运输车、直升机）。具体方法请参考流程部分MISSION 12的攻略。

Who Watches the Watchers? 20点
成就说明 吞噬10个分支任务（//BLACKNET）的目标。

Hard to Please 20点
成就说明 5项变异（Mutation）能力都升过级。

The Floor is Lava 15点
成就说明 只使用壁走、滑翔、跳跃和空中冲刺移动半英里。主角的转向能力较差，因此建议等流程发展到红区后再解锁此成就，利用红区中的两栋高楼大厦，然后在外墙上来回移动1分钟左右即可。详见本期光盘。

Cannonball! 10点
成就说明 在空中使用钢拳（Hammerfist）的蓄力攻击叩落至地面，一次性击杀20个生物。具体方法请参考流程部分MISSION 14A的攻略或本期光盘。

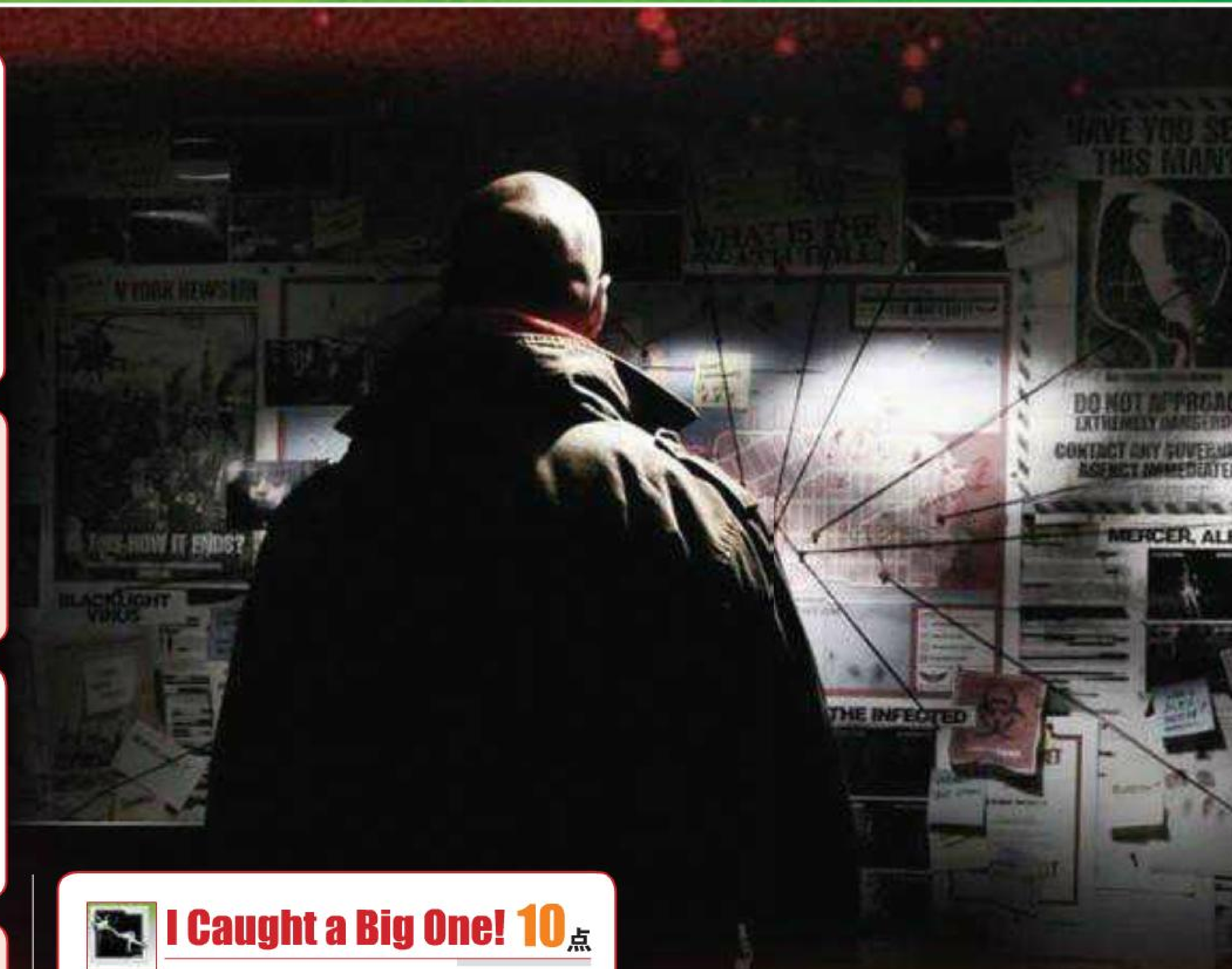
You're the Bomb 10点
成就说明 以一个生物炸弹（Bio-Bomb）击杀10个以上的生物。

Sic 'em! 20点
成就说明 使用凶兽王者（Pack Leader）摧毁5架直升飞机。发动凶兽王者，锁定直升飞机后按RS键即可命令凶兽攻击指定的目标。

Over-Equipped 20点
成就说明 夺取10辆载具（坦克、运输车、直升机）的武器。

The Best Offense 20点
成就说明 利用护盾（Shield Block）及时防御20次。

Arcade Action 10点
成就说明 在通常的空手状态下锁定直升机，然后使用跳跃后的蓄力攻击。



I Caught a Big One! 10点
成就说明 使用钢鞭武器后用B键攀上直升机。

Anger Management 20点
成就说明 使用终结者（Finisher）技能捣毁5辆载具（坦克、运输车、直升机）。

So Above It All 20点
成就说明 在空中滞留25秒以上，在直升飞机上不算。流程进入到红区时才能解开此成就，玩家先要抵达游戏中的至高点，除此之外还要将对应的移动、运动能力升满，空中冲刺的次数要升到上限。之后从至高点往下跳，途中长按RT键进行滑翔（也可以连打RT键来延长滞空时间，不过实际作用不大），当海勒开始加快坠落时，按一次A键使用空中冲刺来减缓落下的速度，直到冲刺的次数用光为止，注意途中不能触碰任何物体。光盘中有收录对应的视频。

Vitamin B-rains 10点
成就说明 升级10次能力。

Eating Your Way to the Top 30点
成就说明 升级30次能力。

Finally Full 50点
成就说明 升级46次能力。



Icarus 15点
成就说明 抵达游戏中至高点。具体位置标示在收集要素部分的红区地图上，此外本期光盘中也有收录对应的视频。



Spindler's Search 40点
成就说明 捣毁所有兽穴（Lair）。

//BLACKNET Hacker 40点
成就说明 完成所有分支任务（//BLACKNET）。

One by One 20点
成就说明 隐密地吞噬50个Blackwatch的士兵。

Wanted Man 20点
成就说明 触发50次警报（Alert）。

All Growed Up 50点
成就说明 将海勒的等级提升至上限。需要二周目游戏才能取得足够的经验值。

Master Prototype 50点
成就说明 以Hard难度通关一次。

文 铃＆伽蓝＆华尔兹 美编 NINA



《巫师 2 王国刺客 加强版》是一部内容丰富的诚意作品，出色的剧情把游戏中的每位角色都刻画得有血有肉，这也使得玩家在面临选择时更加慎重。X360 独占的加强版增添了专属分支任务，同时还对一些细节进行了修改，不过美中不足的是原作中的某些 BUG 没有得到修复，原作中出现的小问题在加强版中依然存在，不免让人觉得有些遗憾，但佳作就是佳作，绝对值得一玩。平心而论，本作的中文版翻译是不错的，很多地方自然且不生硬，能够让英文不太拿手的玩家无障碍地了解到精彩的剧情。不过脏话太多并不是每个人都能适应的，而且译名不统一的情况在本作中出现得也比较多，在收集素材时容易让人感到困惑。

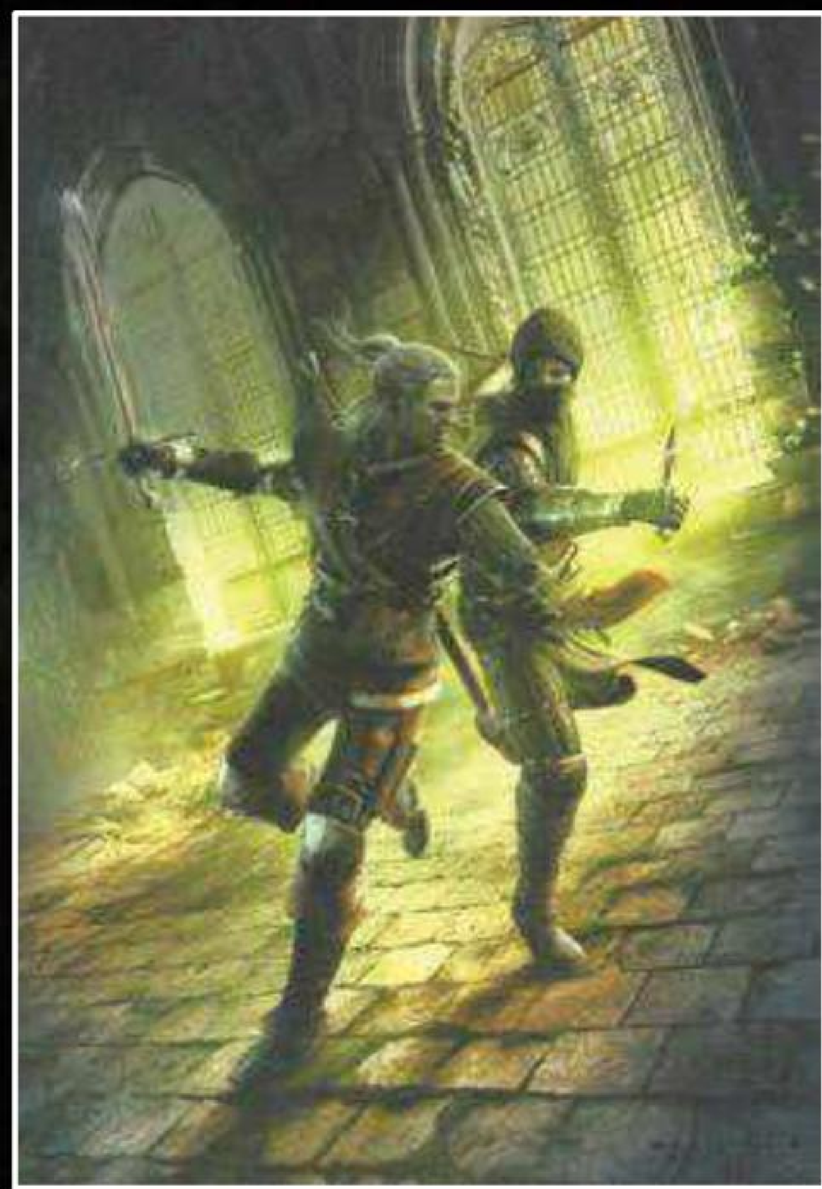
巫师2 王国刺客 加强版	NBGI		角色扮演
X360	The Witcher 2: Assassins of Kings Enhanced Edition		繁体中文版
	2012年4月17日	1人	1490新台币
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

狩魔猎人训练营

THE WITCHER 2 ASSASSINS of KINGS ENHANCED EDITION

操作列表

A键	调查/轻攻击
X键	重攻击
Y键	法印攻击
B键	翻滚躲避
LB键	呼出快捷菜单
LT键	锁定目标
RB键	使用辅助武器
RT键	格档
LS键	启动徽章
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角控制/切换敌人
←键	装备/卸下钢剑
→键	装备/卸下银剑
↑键	发动终结技
BACK键	呼出角色菜单
START键	暂停



游戏界面

1.生命值

表示玩家当前的生命值，体力完全消耗后游戏结束，脱离战斗后缓缓恢复。

2.活力值

活力值主要与战斗相关，在战斗中使用法印和格挡敌人攻击都需要消耗活力，初始状态活力只有2格，可以通过天赋树来增加其上限。

3.肾上腺素

在天赋树中学习点出相关天赋后出现的计量槽，充满后可以发动威力强大的特殊技能。

4.徽章

使用徽章可以侦测附近一切的可调查物品，比如宝箱、药草、魔力之所等，还可以用来探测敌人位置以及陷阱等危机，但在使用徽章后，徽章会进入冷却状态，必须等待充能完毕后方可再次使用，充能完毕的标志是徽章边缘会闪烁黄色光芒。

5.毒素效果

表示当前因饮用药水而引发的毒素效果，关于毒素的说明请参看下文药水效果相关部分。

6.临时效果

显示当前受到的诸如药剂、武器涂油等增益状态以及流血、中毒等减益状态的倒计时。

7.小地图

显示周围的地图环境，当前追踪的任务会以黄色光标指示。

8.当前目标

表示当前追踪任务的目标，结合小地图可以得到进行流程的线索。

9.法印与远程武器

显示当前选择的法印与装备的远程武器。



TIPS 如果在序幕中选择劝亚历安·拉·瓦雷第和其手下投降，在地牢任务中离开后能增加50点负重上限。

战斗篇

近战武器

与很多美式RPG单武器设定所不同的是，游戏中近战武器被划分为钢剑与银剑两种，而划分的标准是两种武器分别对应敌人群体的不同，基于游戏的奇幻故事背景，所有的非人型生物都有一个共同的弱点——惧怕银制器具。因此在与非人型生物的战斗中银剑可以获得伤害的加成，但由于银是一种软金属，在面对人型生物时无法实现高伤害，所以在对付人型敌人时则需要借助钢制的剑来实现高伤害。那么，什么是人型敌人呢？人型敌人是指人类、精灵以及矮人这3个游戏中出现的种族，而非人型敌人就是除上述3个种族外的所有敌人。

在实际战斗中玩家需要根据敌人的不同来及时切换武器方可制胜，一般来说，在战斗开始时主角拔出的剑就是最适合当前场景战斗的武器，虽然也有部分人型敌人与非人型敌人混合的战斗场景，但既然知道敌人的弱点战斗也就无往不利了。

法印系统

法印是狩魔猎人独有的一种法术符咒，无论玩家走的是何种发展路线，法印都是左右战斗胜局的核心技巧，法印的种类共有5种，下面就为大家介绍这5种法印的作用。

阿尔德法印

阿尔德法印是一种单体魔法，在命中后有很高的机率能使敌人昏迷或击飞敌人使其倒地。一旦敌人陷入昏迷状态，上前按攻击键即可终结敌人；而使敌人倒地后，在其起身前都无法进行攻击，这给予了玩家极佳的时机对敌人进行伤害输出，同时当敌人倒地时也有一定的几率能终结敌人。阿尔德法印是对付手持盾牌等防御性能强劲的敌人的最佳选择，因为一发阿尔德法印就足以将其的防御击溃；而对付如法师等远程攻击型敌人时，阿尔德法印也有出乎意料的作用，因为只要命中后就有几率使其陷入昏迷状态，上前秒杀即可。

在投入阿尔德法印的相关天赋点后，不仅可以延长法印的射程，而且还能使法印附带群体效果，在对付复数敌人时更加游刃有余。

亚登法印

亚登法印在某程度上有点类似于阿尔德法印，因为其主要作用就是设置陷阱使敌人陷入昏迷状态，并使敌人被困在原地一段较长的时间。这种陷阱既可以用于困住单体敌人后猛攻，结合增加背刺伤害的天赋可以绕到敌人背后给予巨大伤害；也可以在面对复数敌人时困住其中的敌人减轻压力。亚登法印有着不少的弱点，首先它必须提前设置魔法陷阱，其次在设置时需要一定的准备动作，容易被敌人打断，再者要在魔法生效期间将敌人引到陷阱范围内方可激活效果。

即便如此，只要合理运用，亚登法印依然是战斗中不可或缺的法印，在投入相关天赋点后可以设置最多3个陷阱，实用度也因此成倍增长。

伊格尼法印

伊格尼法印十分容易理解，它就是相当于一个类似火球术的魔法，在投入相关天赋点后可以增强伊格尼法印的攻击距离并引燃敌人，在引燃状态下敌人随时间的流逝而承受额外的伤害，人型敌人在引燃状态下更会因陷入巨大的痛苦中而无法进行防御，这时可以趁机结合近战攻击输出伤害，但要注意非人型敌人虽然也会因引燃而承担额外伤害，但它们并不会失去防御

TOPIC
FEATURE
PREVIEW
ACHIEVEMENT
GUIDE
RESEARCH
XBOY



的能力。在将法印相关天赋提升至满级后，伊格尼法印会从单体魔法升级为群体魔法，使其成为战斗中必备的法印。

昆恩法印

昆恩是一个纯粹的防御魔法，使用后玩家身上会被一层可以吸收伤害的蓝色防护盾包围，这层防护盾会在有效时间内一直存在，但吸收的伤害到达上限时就会自动消失。昆恩法印结合翻滚躲避可以最大限度地避免受到来自敌人的伤害，在提升法术天赋中的“强化昆恩之印”后，除了会增加防护盾的持续时间外,还会反射敌人的攻击，如果再配合天赋“发泄”使用，这个反射效果还会辐射到复数敌人的身上。

亚克席法印

亚克席法印是一种魅惑魔法，成功使用后可以对敌人进行控制。但是，亚克席法印是最难使用的一种法印，在使用时必须长按法印按键直到成功魅惑敌人，在这个过程中会被敌人的攻击打断施法的进程。一旦成功魅惑敌人，该敌人的身上会被白色的光环所围绕，它会自动转向其他敌人进行攻击，这个效果会持续一段时间，但如果玩家主动对被控制的敌人进行攻击，这个魅惑效果会即时终止，在提升相关的天赋后，亚克席法印会延长持续时间，并使被魅惑的敌人伤害提高，更好地为我们作战。但是，游戏中能够魅惑的敌人多为杂兵，而且限于施法难度较高，亚克席法印的实用度偏低。

辅助武器

狩魔猎人虽然既是剑士也是法师，但在战斗中仅依靠剑与魔法是无法生存的，利用各种强力的辅助武器可以让战斗更加轻松，游戏中主要的辅助武器有 3 种：

投掷武器

游戏中的投掷武器就是匕首，匕首的单发伤害通常较高，在面对单体敌人时能体现出匕首最大的效果，连续对指定敌人投掷匕首可以实现巨大的伤害。与近战武器一样，匕首也分为钢制匕首以及银制匕首，同样对应人型敌人与非人型敌人，还有一些附带特殊效果的匕首能对敌人造成极致效果，但这些匕首通常较为稀有。在游戏之初，玩家并不具备投掷匕首的能力，其需要在训练天赋上点出天赋“匕首投掷”才能获得此能力，使用投掷武器与否会使整个战斗风格有较大的差异，玩家可以根据实际情况来使用。

炸弹

与投掷武器类似，炸弹同样允许玩家在安全距离进行投掷攻击，炸弹能攻击有效范围内的所有敌人，推荐的使用方法为利用翻滚吸引敌人将敌人聚集，然后迅速翻滚到远处将聚集的敌人一网打尽，但是伤害较低是炸弹最大的劣势。另外，炸弹可以通过长按 RB 键来调整投掷轨迹，但总的来说意义不大。

陷阱

陷阱可以看作是融合了炸弹与亚登法印的辅助武器，与亚登法印只能影响单体敌人所不同的是，在陷阱被触发后，陷阱有效范围内的所有敌人都会受到陷阱的影响，陷阱的种类有很多，所附带的特殊效果也各种各样，借助陷阱可以一次性对复数敌人进行打击，十分实用。但在使用陷阱时要注意提前做好设置的准备，因为在陷阱设置后，如果敌人触发了陷阱而玩家同时在陷阱范围内的话，玩家同样会受到来自陷阱效果的影响。

翻滚躲避

虽然不少游戏是以防御以及防御反击等作为战斗的主要核心，但《巫师 2》是一个关于躲避的游戏，这并非说防御在游戏中完全没有用，而是因为游戏的敌人攻击力很高，即使在低难度下的伤害也比较惊人，防御需要消耗活力，如果在战斗中频繁使用防御，不仅会瞬间耗尽活力值导致无法继续防御，而且战斗中的另一个核心——法印系统也会因缺少活力而无法使用。综上所述，躲避在战斗中有着相当重要的地位，在翻滚的过程中可以通过左摇杆控制翻滚的轨迹，熟练掌握翻滚的节奏后，无论是用于躲避敌人攻击或是切入有利位置进行攻击都有极大的作用。

值得一提的是，在升级剑术天赋中的“步法”中投入 2 点后，翻滚的距离可以达到初始状态的 3 倍，而且翻滚的速度更快，除了能在战斗中获得更大的优势外，还可以将翻滚用于快速移动，因为投入天赋后的翻滚比普通移动要快得多，是居家旅行代步的最佳方式，但注意翻滚需要在持剑状态下方可使用，在主城等有守卫镇守的场景慎用。

防御与反击

虽然躲避是战斗的主要核心，但是防御技巧依然能在战斗中找到相应的位置，在游戏的一开始防御技能确实并不怎么好用，但通过投入相关的天赋，可以更好地完善防御技能，比如在训练天赋树中点出“格挡”后能实现全方位防御，在剑术天赋树中点出“格档还击”后还能抓住敌人攻击的缝隙进行大伤害的反击。



战斗增益效果

磨刀石

磨刀石顾名思义就是使刀刃更加锋利的道具，在使用后可以增加剑的伤害，属于战斗经常用到的道具之一。注意同一把武器不能同时使用磨刀石和剑油。

药水

与很多游戏一样，只要喝下药水就能在指定时间内获得各种各样的效果加成，但部分药水在提升身体机能的同时也会带来副作用造成减益效果，每瓶药水都有相应的毒素值，每次喝下的药水毒素值的总值不能超过 100，换句话说，毒素的主要作用是限制玩家无节制喝药的情况，因此如何搭配药水也是战斗中一个重要的课题。在游戏之初玩家只能同时喝下 3 瓶药水（通过炼金相关天赋可以同时喝下 4 瓶，但同样地毒素总值不能超过 100），如果玩家走的是炼金天赋的话，在喝下药水后毒素值存在的状态下，还能获得各种各样的状态加成。需要注意的是，药水需要按 LB 键进入冥想界面才能喝，因为一旦进入战斗后是无法进入冥想状态，因此必须在战斗开始前就喝下药水。



TIPS 分支任务中，尽可能的多索取一些报酬，必要的时候可以采取魅惑和威胁的手段，因为有时NPC居然会赖账。



剑油

剑油指的是在剑刃上抹上一层魔法油，使武器提高伤害或能够造成各种极致效果，剑油并不像喝药，它没有任何的副作用，而且可以在战斗中使用，但使用剑油时必须注意到底是将油抹于钢剑上还是银剑上，另外有部分的剑油是对应指定的敌人方可生效，在使用前要注意检视剑油的说明。

最重要的一点是，剑油与药水的效果可以叠加，举个例子，比如某种剑油可以使敌人有30%的几率流血，这时再喝下增加流血几率的药水的话这个机率就能叠加，因此在战斗中同时使用剑油和药水是减轻战斗压力的重要途径。注意同一把武器不能同时使用磨刀石和剑油。

魔法阵

魔法阵是在野外存在的一种触发效果，在野外靠近这些魔法阵时，周围的空气会出现白雾，这时只要使用徽章就可以使这些法阵现形，只要走到法阵之内，就能获得增益效果，这些效果能在一定时间提高诸如提高伤害、加快生命、活力的恢复速度等。

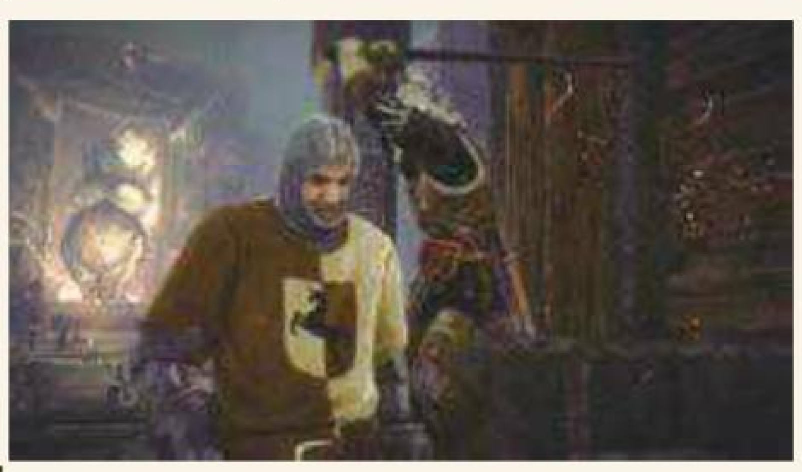
极致效果

极致效果是指在药水、剑油等增益下的普通攻击以及部分法印攻击使敌人陷入的附加状态，游戏中存在的极致效果共有6种，分别是流血、中毒、点燃、击倒、昏迷以及冻结。流血、中毒、点燃都会在一段时间内缓缓扣除生命值，而击倒与昏迷的效果在上文中关于阿尔德法印的介绍中已经提及，这里就不再赘述，而冻结是最强的一种极致效果，有冰洁及减速两种效果，但遗憾的是冻结效果是一些稀有的武器、投掷武器、陷阱才具有的效果。

肾上腺素与终结技

当玩家在天赋树中对法术天赋的魔法感应，剑术天赋的战斗敏锐，炼金天赋的突变3个天赋的任意一个投入天赋点后，在活力槽的下方会出现肾上腺素的计量槽，当肾上腺素计量槽蓄满后可以按方向键↑键发动威力巨大的终结技，3系天赋不仅对应的终结技有所不同，而且肾上腺素的获得方法也有所不同，法术天赋的肾上腺素需要使用法印来提升，剑术天赋的肾上腺素需要通过用剑攻击敌人来提升，炼金天赋的肾上腺素则需要在保持喝药后的毒素影响方可提升，下面是3系天赋对应的终结技效果。

浅紫色法印	法术天赋终结技，发动后能使法印范围内的时间变慢，同时自身速度保持不变，借此能在战斗中获得先机。
群体终结技	剑术天赋终结技，发动后会使出华丽的剑击攻击周围的敌人，一次最多能击杀3名敌人。
狂暴模式	炼金天赋终结技，发动后进入狂暴状态，在此状态下主角的伤害极高。



有一种特殊的情况，如果玩家将所有3系的终结技都点出，那么上述3种方法都能够提升肾上腺素，而且当肾上腺素计量槽蓄满后按↑键发动后，会同时发动3系的终极技。

怪物知识

在与某种敌人战斗的过程中，会自动获得关于这种敌人的知识，每种敌人的知识共有3个等级，于天赋界面按下Y键，在知识一栏中可以获知该怪物的弱点，认真阅读可以使玩家在战斗中做到知己知彼，百战百胜。

成长篇

等级提升

游戏的升级系统简单粗暴，游戏满级为35级，每获得1000点经验就会提升1级，这个数值不会因等级提升而提高，而获得经验的途径有两种，分别是击杀敌人和完成任务，但击杀敌人所能获得的经验值非常少，少得甚至可以忽略不计，因此要提升等级主要还是通过完成任务来获得经验值。

天赋树

游戏的天赋树共有4条路线，分别是训练天赋、法术天赋、剑术天赋以及炼金天赋，训练天赋属于前置天赋，因为在训练天赋投入少于6点天赋前是无法开启其他3条路线的，也就是说，玩家至少要在8级时才能正式选择自己要走的风格路线，如何投入天赋点完全根据玩家自身需要，无论是单系专精还是多系兼修均可，天赋树的进阶天赋解锁原理很简单，天赋都由线段所连接，只要起点到目标天赋之间的天赋都投入过点数即可解锁，下面是天赋树的技能列表以及其升级效果。

训练天赋树

名称	突变诱发物槽	等级1	等级2
活力再生	无	非战斗状态活力的恢复速度提高25%	战斗状态活力的恢复速度提高25%
耐性	无	生命值增加10	生命值增加50
匕首投掷	无	解锁匕首投掷的能力	匕首投掷的伤害增加20
格挡	无	格挡时可以格挡来自所有方向的攻击	格挡时受到的伤害减少100%
弓箭偏转	有	防御时能使敌人的弓箭偏转	防御时能使敌人的弓箭偏转，并反射到弓箭手身上
坚忍	有	战斗状态活力的恢复速度提高10%	活力值增加1

法术天赋树

名称	突变诱发物槽	等级1	等级2
强化阿尔德之印	无	阿尔德之印有效距离增加2米	使阿尔德之印具有群体效果，同时有效距离增加6米
毁灭魔法	无	法印伤害增加5	法印伤害增加10，活力值增加1
强化亚克席之印	无	被魅惑的敌人生命值增加20%，伤害输出能力增加20%	被魅惑的敌人生命值增加50%，伤害输出能力增加50%
强化昆恩之印	无	使昆恩之印反射20%受到的伤害，法印持续时间增加20秒	使昆恩之印反射50%受到的伤害，法印持续时间增加60秒
魔法增幅	无	法印强度增加1	法印强度增加2，受到的所有伤害减少5%
发泄	无	强化昆恩之印后反射的的伤害能影响周围2名敌人	强化昆恩之印后反射的的伤害能影响周围3名敌人
致命吸引力	无	可以使用亚克席之印魅惑最多2名敌人	可以使用亚克席之印魅惑最多3名敌人
魔法活力	无	活力值增加1	活力值增加2
强化伊格尼之印	无	使伊格尼之印可以点燃敌人，同时法印有效距离增加3米	使伊格尼之印具有群体效果，同时有效距离增加6米
强化亚登之印	有	可以同时同时设置2个亚登之印陷阱	可以同时同时设置3个亚登之印陷阱
符记强化	无	设置复数亚登之印时，陷阱会连接在一起，使敌人无法在符记之间移动	当亚登符记连接在一起时，在范围内的敌人每秒会受到5点伤害
能量流	无	由法印触发的极致效果几率增加5%	由法印触发的极致效果几率增加25%
魔法生命	无	生命值增加50	对所有极致效果的抗性增加5%
魔法感应	有	解锁肾上腺技能：浅紫色法印，同时使用法印能提升肾上腺值	对所有极致效果的抗性增加5%，使用法印积累肾上腺值的速度提高50%
力量控制	有	对所有极致效果的抗性增加20%，法印伤害增加3，使用法印积累肾上腺值的速度提高10%	对所有极致效果的抗性增加50%，法印伤害增加10，使用法印积累肾上腺值的速度提高75%

TIPS 蓝图价格虽然也不便宜，做出来还要搜集材料，加工费也得自己出，但即使这样也比直接找奸商买成品要划算，更何况有时候人家库存还不够。

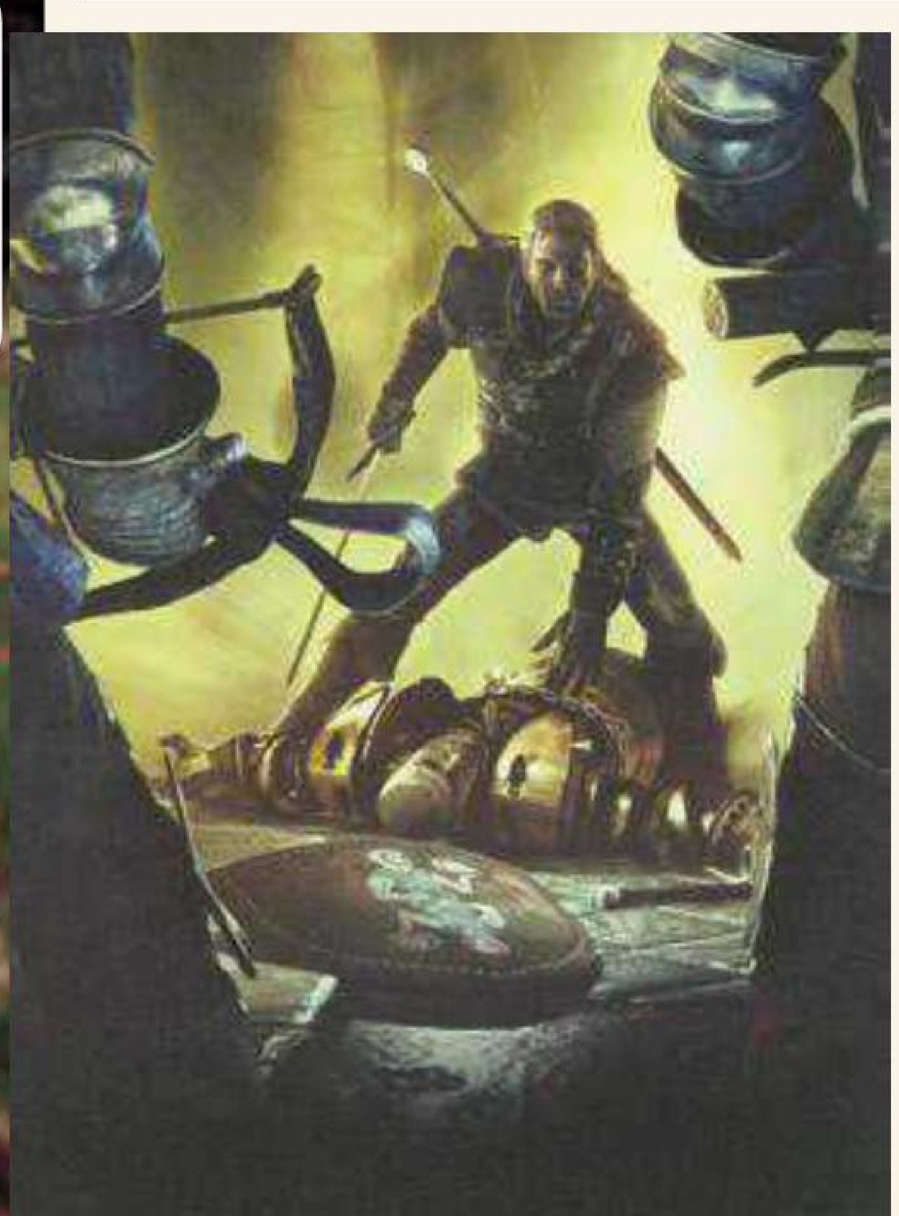
剑术天赋树

名称	突变诱发物槽	等级1	等级2
姿势	无	受到来自背后的攻击时，承受的伤害从200%减少至150%	受到来自背后的攻击时，承受的伤害从200%减少至100%
格挡还击	无	解锁防御反击的能力，在防御时敌人身上出现剑的图标后按攻击键即可	反击时使对手即死的概率增加10%
步法	无	翻滚躲避的距离增加100%	翻滚躲避的距离增加200%
猛劲	无	剑击伤害增加5%	剑击伤害增加15%
回旋	无	解锁剑击偏转的能力，使一名额外的目标承受50%的伤害	强化剑击偏转的能力，使一名额外的目标承受100%的伤害
防卫	无	防御时活力消耗减少25%	防御时活力消耗减少50%
硬汉	无	受到的所有伤害减少5%	受到的所有伤害减少15%
谋士	无	战斗状态活力的恢复速度提高10%	战斗状态活力的恢复速度提高40%
耐劳	无	生命值增加25	生命值增加100
精确	无	使对手流血的几率增加10%	使对手流血的几率增加20%，同时剑击伤害增加5%
即死	无	攻击使对手即死的几率增加2%	攻击使对手即死的几率增加5%
巧技	无	所有极致效果触发几率增加5%	所有极致效果触发几率增加15%
无敌	有	生命值增加50，受到的所有伤害减少5%	生命值增加150，受到的所有伤害减少15%
战斗锐敏	有	解锁肾上腺技能：群体终结技，同时剑击时能提升肾上腺值	所有伤害能力增加10%，受到的所有伤害减少10%
旋风	有	剑击时肾上腺值获得速度提高10%，对所有极致效果的抗性增加10%，所有极致效果触发几率增加10%	剑击时肾上腺值获得速度提高30%，对所有极致效果的抗性增加20%，所有极致效果触发几率增加20%

炼金术天赋树

名称	突变诱发物槽	等级1	等级2
炼金术士	无	炸弹伤害增加30%，陷阱伤害增加50%	炸弹伤害增加70%，陷阱伤害增加70%
合成	无	生命值增加20	生命值增加80
副作用	无	在使用炼金术调和物品时，有2%的几率生成突变诱发物	在使用炼金术调和物品时，有10%的几率生成突变诱发物
药品专精	无	药水持续时间延长10%	药水持续时间延长40%
收获者	无	炼金原料获得率增加50%	炼金原料获得率增加100%
催化	无	药水增益效果提高15%，同时减益效果降低30%	药水增益效果提高35%，同时减益效果降低80%
涂油专精	无	剑油的效果持续时间延长10%	剑油的效果持续时间延长40%
灌输	无	突变诱发物的效果提高15%	突变诱发物的效果提高35%
嬗变	无	涂油效果提高15%	涂油效果提高35%
试毒者	无	可以同时喝下4瓶药水	当受到药水毒素的影响时，伤害能力增加15%，受到的伤害减少10%
置换	有	当受到药水毒素的影响时，伤害能力增加5%	当受到药水毒素的影响时，伤害能力增加25%
凝聚	有	当受到药水毒素的影响时，活力的恢复速度提高15%	当受到药水毒素的影响时，活力的恢复速度提高40%
狂战士	有	当受到药水毒素的影响时，攻击使敌人即死的几率提高1%	当受到药水毒素的影响时，攻击使敌人即死的几率提高3%
突变	有	解锁肾上腺技能：狂暴模式，同时当受到药水毒素的影响时能提升肾上腺值	当受到药水毒素的影响时，肾上腺积累的速度提高25%
扩大	有	当受到药水毒素的影响时，肾上腺积累的速度提高15%，伤害能力增加5%，受到的伤害减少5%	当受到药水毒素的影响时，肾上腺积累的速度提高50%，伤害能力增加15%，受到的伤害减少15%

关于突变诱发物



突变诱发物是一种能够增强角色属性的道具，在天赋树中点出某些具有突变诱发物槽天赋后，可以在天赋树中该技能的位置按Y键装备突变诱发物。突变诱发物的获得方式主要有两种，一是击倒敌人从其尸体上拾取，另一种是通过点出炼金术路线的天赋“副作用”后，在调和炼金产物时以一定的几率获得。

注意，突变诱发物一旦装备后就无法覆盖或更换已镶嵌的突变诱发物，因此第一次装备时就要决定好自己的战斗风格走的是哪一种路线，并避免镶嵌太差的诱发物，以免后悔。

制造篇

炼金术

无论玩家是否选择了炼金术的天赋路线，炼金术都是作为狩魔猎人必不可少的技能之一，通过炼金术可以调和剑油、炸弹以及药水，这3种物品都是能为战斗带来有利局面的重要物品。要使用炼



金术调和物品，需要具备以下两个条件：

配方

完成指定任务获得奖励、从商店购买或从敌人身上拾取都能获得配方，在获得一种新的配方后进入冥想界面的炼金术页面中就能找到相关的选项。

原料

炼金术调和的规则很简单，所有的炼金术材料都分别归属9大系列，每件调和物都基于这9大系列中的某几个系列制造，比如物品A与物品B同属某个系列，如果调和时需要该系列的材料，那么无论是物品A还是物品B都能充当原材料使用，而且调和时会自动选择该系列中数量最多物品作为原材料，避免将一些较稀有的物品浪费掉，十分贴心。以下是9大系列材料的标志。

明礬	硫磺	太阳
贤者之石	水银	天空
以太	砆砂	闪电

武器与护甲强化

随着游戏流程的进行，玩家必定会获得武器与护甲的升级道具，这些道具可以在物品栏“强化”一栏中找到，使用这些强化道具的前提条件是武器或护甲有相应的强化插槽，这些插槽就是在道具栏中武器或护甲旁的一些小圆圈。但需要注意的是，强化属于不可逆操作，也不能通过新的强化道具覆盖原有道具。

物件锻造

在游戏中除了可以用配方调和炼金道具外，还可以通过工艺蓝图来锻造武器、护甲、陷阱等物件，工艺蓝图的获得方法与前面所说的炼金术配方相同，这里就不再赘述。但是，主角并不能像炼金术一样仅依靠自身力量来锻造，锻造物件必须要先找到一名工匠方可进行，一般来说各大主城都能找到工匠，其在小地图上显示为一个铁钳，很好辨认。进入锻造界面后选择想要锻造的物品的图纸后，画面的另一侧就会出现锻造所需的原料，只要原料充足，按打造后物件就会自动收进包内。



TIPS 蜂窝炸弹在几个摧毁巢穴任务中都要用到，所以还是早早把炼金配方买了的好（炼金配方名字叫“霰弹”），制作材料很容易得到，想用就做。

卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织

狩魔猎人的闲暇时光 THE WITCHER 2 ASSASSINS of KINGS ENHANCED EDITION

比腕力

比腕力的玩法并不复杂，屏幕中间会出现一个透明的进度槽，其中有一个判定条，腕力的图标会在这个判定条上移动，玩家要推动左摇杆将图标持续保持在判定条上，然后判定条就会慢慢朝杰洛特这边移动，否则就会朝对手那边移动，完全移动到杰洛特这边就算胜利。不管对手的实力如何，每次比赛刚开局的时候判定条都是最长的，接着会因耐力的原因而慢慢变短，如果能一直保持在判定条中直到赢下比赛是比较理想的状态，倘若比赛后半段让图标离开了判定条，可能会产生被对手翻盘的情况。

拳击赛

拳击赛的操作就很直观了，就是一场用 QTE 来决胜负的小对决，屏幕上出现的 X、A、B、Y 四按键的位置与其手柄上的排列相对应，因此比较容易反应，将对手的体力打完即可获得胜利。如果觉得自己是 QTE 好手，没事可以去多打打拳击赛，每场都将赌注下到最大，不过即使这样还是赚得不太多。



玩骰子

玩骰子本来是对操作要求最低的小游戏，因为没有任何方法来保证扔出的任何一个数字（图案）是多少（什么），运气成分实在太高，不过很不幸地，它确是《巫师 2》中全体 NPC 最喜欢玩的游戏之一。成就“扑克！”是大部分玩家拼命玩骰子的原因，要求投出五个一样的数字实在很要命，运气不好的话简直比打暗黑难度还要令人纠结好多倍。

玩骰子的规则如下，开局玩家第一次下注，下注完毕后第一次扔骰子，左摇杆控制调整落点位置，推右摇杆控制扔出的方向和力度，双方扔完后会需要再次下注，接着能获得第二次扔骰子的机会。第二次扔骰子是基于第一次扔出的结果来看的，对于不满意的骰子可以按 X 键选择出来，按 A 键开始重扔，如果全不满意可以统统重投，要是觉得结果不错，可以直接按 A 键跳过重投，以第二次扔骰子的结果为胜负的评判标准。

胜利的关键在于手上点数的组合情况，有效的组合从最“大”到最“小”依次为：五个相同数字，一、二、三、四、五或二、三、四、五、六，四个相同数字，三个相同数字加两个相同的另一种数字，两对相同数字加一个其他任意不同数字，一对相同数字和其他任意不同数字。要想战胜 NPC 比较容易，第一投随意就好，根据情况把不一样的骰子换掉，留下相同的（扔出一至五或二至六就不要换了），接着扔第二投，胜率还是可以的，即使有些NPC比较强悍也没关系，因为有时他们会失手，例如一不小心太用力把骰子扔到桌子外面去了，对于从凹槽中弹出来的骰子，如果勉强还留在台子上是算的，要是直接飞出台子掉到桌子上就算骰子无效。比方说一个愚蠢的 NPC 把三个骰子都扔飞了，那么他将只剩下两个骰子。

扔出五个相同的骰子困难至极，不过经过这么多次的投掷来看，如果尽量将骰子堆在一起而不是让它们到处滚的话，扔出同一个数字的几率会比较大，要是很大力的把骰子往中间一甩，最少也会出现三种不同的数字，这么一来第二投几乎是改变不了什么的。铃扔骰子的时候一般是用最小的力气，尽可能的让骰子挤在一起，然后保留出现次数最多的数字，第二投把其他的全部换掉，除此之外真的没有其他更好的办法了……

狩魔猎人的历险征程 THE WITCHER 2 ASSASSINS of KINGS ENHANCED EDITION

《巫师 2》的流程主要有两条线路，关键的抉择点出现在第一幕的末尾，根据玩家的选择不同，第二幕与第三幕所经历的大部分剧情和流程都会不一样，不过还是会有部分任务或战斗基本相同，这些相同点会在“罗契路线”中详细描述，而在“伊欧菲斯路线”中就不重复说明了，但是笔者会说出该任务或战斗在“罗契路线”流程中发生的大致位置，选择了“伊欧菲斯路线”的玩家可以到“罗契路线”的相应位置中去查看。本作的流程由一个又一个的主线任务连接起来，在游戏中期，会在同一个时期先后触发好几个任务，一般都是以一个最为主要，其他都是在这个主要任务进行期间要完成的一系列小任务。因此，流程攻略中会以最为重要、持续时间最长的任务作为标题，其他任务会标注在标题之下。本流程攻略以中等难度为基础撰写，天赋方面走的是剑术天赋路线。另外，本作一开始可以选择是否跳过教学模式，选择跳过后会直接进入序幕，否则会有一段教学任务，由于教学任务流程很短且相对比较简单，因此流程攻略从序幕开始。

序幕

序幕中的任务相对比较短，部分任务很零散或者没有战斗，大部分任务的发生顺序会因玩家与罗契对话时选择的先后而不同。与亚历安·拉·瓦雷第交锋的整场战斗统一归到“带领攻击”这个任务中去。



TIPS 分支任务中有不少好防具、好武器，考虑到做完分支才能更好地体验本作的魅力，因此还是不要错过的好。

TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE RESEARCH XBOY

遵照国王意志

醒来之后出帐篷，前去找国王，接着需要引导国王操作弩炮，击中目标即可解锁成就“鹰眼”。操作完毕后一直跟着国王上楼梯，接着任务完成。



带领攻击

前往发射弩炮时，道路两旁的弩手要优先清除，然后专心去与其他近战兵种战斗。回到国王身边后的战斗只需要伺机捡漏，不过在一个狭小空间内聚集数个敌人的地方，一定不要冲锋在前，否则很有可能被卡住从而被围殴致死。与亚历安·拉·瓦雷第面对面后，有三个选择：说服士兵投降；与拉·瓦雷第决斗；稍后在拉·瓦雷第地牢与他们战斗。这里流程按照选择与其决斗来发展。

亚历安拿了个大盾牌，不过在这样开阔场景中他占不到什么便宜，可以用阿尔德法印将其击晕后猛砍，也可以直接放伊格尼来烧，多用A键的轻攻击，看到他出招就翻滚躲开。

火的试炼

可以操作角色后，马上躲避火焰，否则会被火焰烧到，跑到中间一段没有遮挡的道路之前，可以先给自己加个昆恩法印，靠近大门那一段的两个敌人必须干掉，否则会影响稍后的战斗。大门附近处挤了三个敌人，要逐个击破，这里推荐用亚登法印。

前往神殿



村庄被己方士兵洗劫，去路被马车挡住后需要从另一侧绕过去，看到士兵尸体的特写后，走进破烂的小屋，用阿尔德法印把破烂的木门给轰开，从井口爬下去，换上银剑准备对抗水鬼。看到松鼠党后换回钢剑，推开铁门后放两个亚登法印，再把没中招的那个砍死，虐死剩下的两个后推门离开，场景狭小，硬拼必死。

来到上锁的铁门前，从旁边的门出去有好几个敌人，钥匙自然就在最强的敌人身上，由于场景开阔，只要灵活跑位，想要取胜非常容易。拿到钥匙后回到铁门那里，把城门打开，再去与我方人员汇合。

至尊骨肉

走到国王身边后要准备好QTE，路上还要扶着国王跑，按键输入的时机要求不太严格，但如果错误的话是即死判定，陪国王走到目的地触发剧情。

拉·瓦雷第的地牢

同意与罗契合作，拿到钥匙。自行解开手铐，QTE解决守卫，搜到钥匙后，拿起旁边架子上的金属棍棒装备上，出门，潜行消灭敌人或者冲上去打都行。遭遇刽子手后用亚登法印弄死他，接下来的战斗都是普通士兵，审讯室的剧情结束后，前往船边离开这里。

第一幕

第一幕后半段的分歧点出现在“弑王者”这个任务中，之后的流程就会因选择的不同而产生变化，但真正影响第二幕、第三幕走向的抉择点出现在“关键抉择”这个任务，选择完毕后直接决定了第二幕和第三幕的大体走向。

艰难的登陆

战斗开始后不要离开魔法阵，否则会被弓箭射到，尽快消灭冲进来的敌人，不用担心同伴的安危。

遵照神的指示并处决笨蛋

来到处决场地，去守卫面前，对话全部选择第一项来煽动群众对抗守卫，之后同守卫以及刽子手打斗，胜出后发生剧情，线人会被释放。

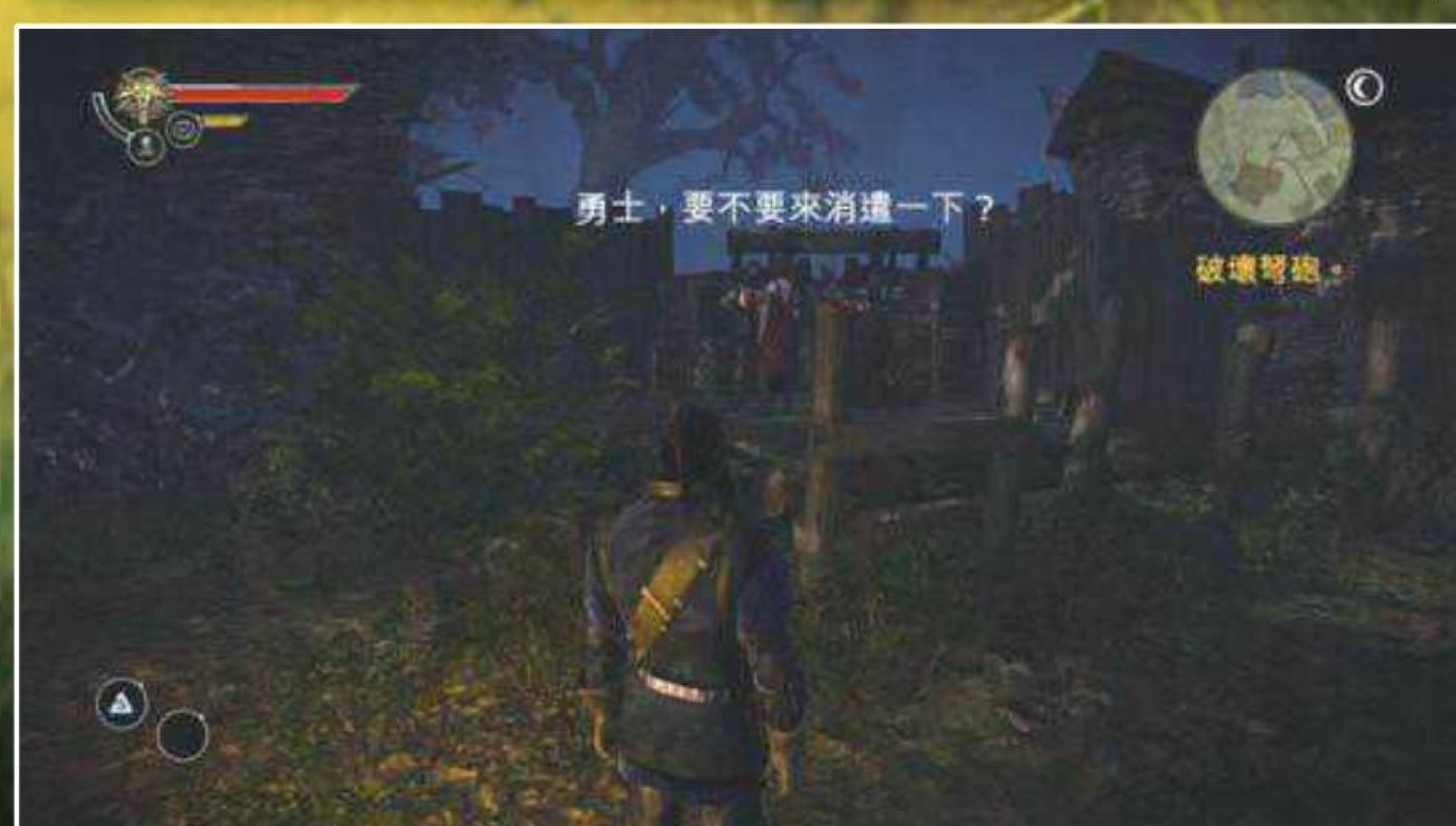
不道德的计划

去酒馆与同伴聚一下，然后可以去做自己想做的事情，只要在夜晚的时候去罗列多的宅邸就好。

弩炮

对话完毕后去找一个叫做玛格丽塔的人，让她去引开弩炮旁边的守卫，是直接爽快付钱还是帮她摆平两个难缠的家伙看我们的选择，流程按照选择帮她搞定碍事的人来发展。去找麦隆与艾亨斯比腕力，前者坐在桌子跟前，而艾亨斯则在一边呕吐。比腕力的方法是，向左、右推动左摇杆，让图标保持在判定槽以内，直到这条槽一直移动到最右端就算赢，如果图标离开判定槽，自己就会慢慢处于劣势，如果对手实力较强，一开始判定槽就会比较短。

成功后再次与玛格丽塔对话，她引开守卫后破坏弩炮，然后走上之前发生剧情的房屋右侧的小路，利用石头绕开举着火把的守卫，再把正在小解的另一名士兵打晕。前方的门锁住了，从右侧的岩石往上爬，绕到门的另一侧落下，根据镜头提示看清楚敌人巡逻的路线，打晕最近的一名士兵后爬上木梯，偷听窗内的谈话。完毕后跳下来，把最后一名守卫打晕后回到罗契身边。进入罗列多的家中后与其交谈，流程按照选择了接受合约来发展，随后离开庄园。



TIPS 中文版游戏中很多地方翻译不同，要说对玩家影响最大的应该就是配方上的素材名和怪物名称不统一，好在本作的怪物种类就那么几种，半猜半蒙的应该就错不了。

巨章鱼怪

同时进行的任务：“巨章鱼怪 欧斯特蘑菇”、“巨章鱼怪 代价问题”

如果之前已经完成了任务“巨章鱼怪”，那么会直接激发下一个主线任务。出发寻找毒液样本之前，如果手上还没有银剑，可以去村子里的铁匠铺买一把或者打造一把，目的地区域有大量水鬼，提前换上银剑，利用特莉丝来牵制敌人，注意不要被她的魔法误伤到。

回去找赛锥克说话，接着去找蘑菇，路上有些孽鬼和孽鬼战士，前者相对较弱，它们的动作相对较灵活，只要注意不被围攻即可，蘑菇旁边有个稍微耐打点的家伙，不过除了最后自爆时有点攻击力，其他都不足为惧。拿到蘑菇后找个地方冥想，进入炼金页面把猫鼬药水做出来，回酒馆二楼找席儿，她会提示玩家完成“巨章鱼怪 代价问题”这个分支再来找她，可以按下BACK键调出任务菜单，将任务追踪选定在“巨章鱼怪 代价问题”这个任务上，然后去提示位置找商人谈话，这里流程按照选择了趁机敲诈勒索一番来发展，用亚克席可以轻松让其答应要求。再次找席儿，这次终于可以出发了，从右边的小路走下去，往下跳两层岩石后就把之前调制出来的猫鼬药水给喝了，再往前走就会进入BOSS战。

章鱼中间的两只触手没有红色的弱点，因此攻击重点是两侧的四只。一开始立刻换上亚登法印，向右横向翻滚来躲过中央触手的拍击，然后再躲侧面触手的拍击一次（放法印时间来不及），接着扔出一个法印，原地站着别动，等触手快要拍下来时翻滚躲开，触手中招后用银剑冲上去猛砍能将其砍掉，之后立刻躲到右侧去，章鱼会前方大范围攻击两次，等它发狂完毕再用同样的方法干掉另外两只触手，然后会出现QTE，先按X键，再连打A键，最后B键跳下。落地后站在原地，等大岩石掉落下来，给自己加个昆恩法印，顺着最左侧倒下的石柱往前跑，中途尽量躲开章鱼触手扔过来的岩石，被击中的话赶紧再放昆恩，到达尽头会发生剧情，章鱼被秒杀。最后，别忘了回去找商人领赏。



弑王者

同时进行的任务：记忆玫瑰

与特莉丝来到港口的囚船上，找到目标问到情报，之后流程按照选择了与特莉丝一同去摘取记忆玫瑰来发展。

这次遇到的怪物种类多了起来，注意部分怪物的冲刺攻击，保持距离观察其动作，地上的陷阱要留心观察，因为特莉丝是不可能踩到的，但杰洛特就不一样了。找到记忆玫瑰后，摘一朵下来给特莉丝，接下来登场的三个强盗用拉开距离或者格挡战术都能快速解决，不过依然要注意别被特莉丝误伤。落入陷阱后，特莉丝洗了个澡，然后从被打破的墙壁处离开。

回到酒馆去卓尔坦对话，一路跟着他跑，然后准备迎战蟹蜘蛛，从右边的斜坡下来能够带着卓尔坦一起战斗。蟹蜘蛛比较喜欢格挡，推荐使用亚登法印当其产生硬直后猛砍，也可以加上昆恩用重攻击打，不过要时刻注意昆恩消失的音效并拉开距离再放昆恩。



战斗结束后立刻捡起素材，然后和伊欧菲斯对话，请务必选择雷索想要杀死伊欧菲斯，否则会立刻被秒。全部对话完毕后，和伊欧菲斯汇合去见雷索，剧情过后罗契带着士兵冲出，接下来要在极短的时间内迅速做出关键选择。如果选择“帮助罗契”，回到城镇后会举办庆功宴；如果选择“把长剑交给伊欧菲斯”，回到城镇会发生大屠杀事件。剧情后与雷索进入BOSS战。

与雷索的战斗比较困难，场景不大，其攻击力很高。落地后立刻给自己加昆恩法印，然后就回避雷索的攻击，等他身上的昆恩法印消失就用格挡来防他的攻击，再立刻用X键的重攻击砍，被他挡住就赶紧跑，如果他投掷爆弹或者释放其他远程法印，要观察其姿势提前避开。想要战斗相对轻松些的话，进入战斗之前可以喝点加攻的药水。

与时间竞赛

【选择“帮助罗契”】跟着罗契跑，一路回到城镇，在酒馆与丹德里恩对话，上二楼找素儿，却只发现大量血迹和索儿保镖的尸体，调查右侧的墙壁，发现偷窥孔。之后去隔壁妓院询问线索，调几瓶猫药水出来，喝下后追着赛锥克的血迹走，找到他询问事情发生经过。

【选择“把长剑交给伊欧菲斯”】和伊欧菲斯对话完毕后，独自一人返回城镇，大屠杀已经开始，去旅馆找特莉丝，干掉准备杀死精灵的老板，用反击就好，然后去席儿房间。调查房间内法阵右侧墙壁上的洞，去妓院询问，调制出猫药水，喝下后追着赛锥克的血迹走，找到他后了解事情发生的经过。

关键抉择

与同伴的对话完毕后，会出现主线任务“关键抉择”，这里总共会出现两种，一个是“关键抉择 弗农・罗契”，另一个是“关键抉择 松鼠党”。根据玩家选择的不同，接下来第二幕和第三幕的流程会完全不一样，因此要慎重考虑。

如果想选择弗农・罗契路线，就将任务追踪切换为“关键抉择 弗农・罗契”，去城镇内罗契的家，同意按照他的方法行事。（进入任务“叛徒之死”）

如果选择松鼠党路线，就将任务追踪切换为“关键抉择 松鼠党”，到精灵废墟去找伊欧菲斯，同意他的计划。（进入任务“漂浮的监狱”）

叛徒之死（罗契路线）

如果走的是弗农・罗契路线，就在夜晚去与罗契的突击兵汇合，打晕提着灯笼乱晃的商人，悄悄摸进屋内，打晕巡逻兵。与老太对话，注意QTE，虽然胜利但还是被摆了一道，之后画面会出现晃动。一直往楼上走，在士兵们都睡着的房间里屋找到进入顶层房间的钥匙，要是潜行时打翻了桌子，士兵们会全部惊醒，那样的话必须将他们全部放倒。进入顶层房间触发QTE，接着开始与罗列多的BOSS战。

罗列多比雷索好打多了，他武器虽长但毕竟是凡人一个，放亚登法印牵制他再砍，偶尔扔点小匕首也能有效削减他的生命值。战斗结束后去隔壁房间，然后带着精灵离开。去屋外加入战斗，杀死所有敌人。

TIPS X360版中很多分支任务的奖励有修正，特别是那些通过一些方法能拿到一千块钱的任务都将奖励降低了，不知道这样的修正是为何。

漂浮的监狱（伊欧菲斯路线）

如果走的是松鼠党路线，就去森林中的指定地点与他们汇合，之后可以选择是依伊欧菲斯的计划还是杰洛特自己的计划行事，这会影响到稍后遭遇到的战斗，这里流程按照选择杰洛特的计划来发展。跟着伊欧菲斯跑，把他押进城内往港口走，路上有守卫要求要揍伊欧菲斯，流程按照选择让他打两下来发展。上船要和士兵打，开战就立刻去伊欧菲斯身边，利用敌人分散注意力的时候来攻击，多用格挡和阿尔德法印，敌人都围过来了就换个位置。

剧情过后要决定是去救精灵女孩们还是追罗列多，这里剧情按照去救精灵发展。迅速搞定屋外的几个杂鱼，进入烧着的房屋，快速往上爬，按键为几个女孩子松绑，之后会触发剧情，要是太慢会死掉。



第二幕（罗契路线）

战争前奏：科德温

控制国王展开剧情，遇到莎琪亚后流程按照选择接受她的挑战来发展。格挡她的攻击之后再用X键的攻击连砍，反复数次轻松打败她。剧情过后给自己加上昆恩法印，战灵出现后赶紧把之前的小杂鱼清理干净，然后用亚登法印在将其定住后猛砍。魔法阵成功启动后跟着走就行，但偶尔还是要注意个别漏网之鱼冲过来，中途会有妖灵出现干扰魔法的实施，优先解决。

到达营地后，好好整理装备，接着跟扎维克说话，使用亚克席能力要求接见国王。

阴谋论

同时进行的任务：屠夫西达里斯，勇气的符记

与戴斯摩交谈，然后离开国王帐篷区域。这里需要同企图谋反的士兵交谈，但暂时无法知道谁是谋反者。来到接支线任务的帐篷附近，会看到两个人在吵架，剧情结束后进入帐篷内，在右边的桌旁找到曼弗瑞，交谈完毕后依次与史温、屠夫说话，再回头去找史温，准备完毕的话可以直接开始比武。这场战斗并不难，屠夫攻击就格挡，然后回砍，平时就放亚登法印定住他猛砍，胜利后打扫战场，与曼弗瑞说话，获得重要情报。

去妓院，说想找女孩子玩，再出示方形硬币，选择“吹口哨的温蒂”，与其对话选择“我要你的微笑来开启天国之门”，接着跳下地下室。准备与文森开战。由于会被数人围攻，这里建议先打移动战，放亚登或阿尔德印记都管用，最后在专心收拾落单的文森，杀死他之后拿了掉落的东西，回去找丹德里恩说话，再去国王帐篷区域找戴斯摩。由于情报不足，接下来只能先做别的主线任务来等局势发展。



血咒

同时进行的任务：迷途羔羊，前往见预言家，憎恨的符记，命运的长枪，死亡的符记


图1

前往萨宾娜被处决的地点，会遇到扎维克要找的两名士兵，流程按照选择帮助他们回营地来发展，接着仔细调查处决点的每一样东西。和士兵对话准备离开，士兵开口找杰洛特要钉子时流程按照选择不给他来发展。带领他们原路返回到安全地点，之后找扎维克领赏。

去接分支任务的帐篷找到遗物贩子，对话完毕后出来，看到右侧有三名士兵在说话，上前去把钉子拿给他们看，之后士兵就知道自己被遗物贩子给骗了。去找预言家，路上会遇到给预言家送礼物的士兵，救了他们能拿到给预言家的钱。与预言家对话的时候，流程按照选择把钱交给预言家来发展，但没有补齐剩下的，然后要去萨宾娜神殿，喝下预言家给的药水启动仪式（必须在夜间）。把看到的大母鸡告诉预言家，询问所有信息，回遗物贩子那里要长枪头，之后亚克席他，再去找戴斯摩。

离开国王帐篷区域遇到卓尔坦，对话完毕后他会跟随我们去浓雾的另一端，穿过浓雾到达弗坚，被拦下后要去找弗坚守卫。对话完毕后要去找几个关键道具，流程按照选择先去隧道来发展，隧道的尽头有一个块头比较大的家伙，用亚登法印将其定住后砍它的后背就行。与卓尔坦和莎琪亚对话后剑入手，选择回到地上。为了长枪头到城镇里去和史卡兰比赛投骰子，赢了就能获得长枪头。投骰子老是赢不了也没关系，在和史卡兰对话前存个档，之后一直重赛，输多了可以读档，如果不心疼钱可以就这么玩下去，赢一局就好。

就剩军旗这最后一件神器了，来到城内如【图1】所示的位置，从这里的门出城，从右边的浅滩绕过河，往墓穴进发，路上会遇到少量强盗，最好能先解决弓箭手，或者把近身攻击的引到弓手的射程外。喝下各种准备恶战的药水进入墓穴，小地图上明显显示有路的地方可以用阿尔德法印把墙壁轰开，对付妖灵可以用昆恩法印，如果移动够灵活的话也可以少战斗，有时调查被包裹着的尸体会出现新的妖灵。找到守护军旗的旗手鬼魂之后，可以选择直接开战，也可以进行欺骗，流程按照选择直接开战来发展。如果选择欺骗的话，能够骗到军旗，对话选择依次为“我也是褐旗营一员”→“你搞错了”→“曼诺·科何伦”→“科何伦已经死了”→“凡德葛李夫特与塞尔奇克”→“有一名牧师带领我出去”，全部正确的话旗手鬼魂会消失（由于我们之前获得了其他神器，所以万一选错能再获得一次机会），杰洛特可以直接拿走军旗，但日后鬼魂还是会出现并纠缠我们，因此强烈推荐秒杀它以绝后患。

打鬼魂最好的办法是用亚登法印将其定住后猛砍，如果提前涂上加攻击力的药水这里能加快效率。由于场景空间不够大，这里最好不要乱翻滚，预留出足够空间后把亚登法印扔在地上，之后引诱鬼魂过来即可。胜利后回去人类营地，在迷雾内按下LS键就会出现一个骷髅头指引我们去迷雾的出口。刚出迷雾就遇到罗契，跟着他跑，剧情过后去见国王。调查一下处刑场，了解几个地点分别放着的都是什么，然后去和国王说话，指导国王执行仪式的正确选择是：“朝硬面包前进”→“朝黑色蜡烛前进”→“朝山羊头骨前进”→“朝枯树前进”→“朝渡鸦尸体前进”→“朝石钵里的酸奶前进”→“朝妖精之环前进”，接着下去点燃魔法粉。仪式开始后，给国王争取时间，换上银剑对付妖灵，国王执行完毕仪式就是胜利。

卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织

TIPS 任务的赏金被修正得少了，但之前版本中的不少BUG并没有修复，比如“焚香味道”这个任务就算已经成功也会突然失败，难怪本作的全成就中与分支任务相关的这么少，莫非就是为了回避这些BUG？

弑王者（续）

同时进行的任务：信念的符记

进入国王的帐篷前整理一下，喝些强力药水，因为剧情触发后会有恶战爆发。刺客有两个人，推荐用亚登法印把他们分别定住再集中对着一个砍，被攻击时要及时格挡，场景很开阔，千万不要把自己的后背给敌人砍，将一名刺客的生命值打完会发生剧情。

找戴斯摩进行仪式，如果没有赤膀鸭配方的话就出来，找仪式帐篷外的麦隆大师买，做出来喝下去。仪式开始后，操作的角色切换成了刺客，法印都不能用了，遇到敌人就直接用砍和翻滚，跟着另一名刺客跑，进入洞穴后注意不要踩到陷阱，否则需要重来，与雷索交谈结束后，下面要开始潜入，如果被发现的话会错过一些剧情，因此建议在潜入一开始赶紧存档。

两名士兵对话完毕后会分开走，不要管右拐的那个，跟在往前走的那个士兵后边（他可能会回头，先保持安全距离），暗杀掉他。走过洞穴后，需要和国王身边的骑士战斗，利用他们的注意力在另一名刺客身上时展开攻击，多使用格挡。被杰洛特击败后，仪式结束，立刻赶往刺客的藏身处。这里需要注意的是刺客藏身处的具体位置大地图上的图标显示有误，应该从军营的大门出来，往地图的左下方走，来到如【图2】所示的地方才对，进去之前喝点药水。

路上的陷阱很多，它们的位置同之前仪式时看到的一样，石像鬼死之前会自爆，记得提前躲开，魔像的打法很简单，用亚登法印将其定住，然后绕过去砍后背，注意它冲刺攻击时及时跑开，如果在角落里中招很有可能被连死。击败它后同倒在地上的刺客对话，之后回去找戴斯摩。

图2



永无停止的战场

所有神器取得完毕，与戴斯摩交谈，准备进入迷雾彻底将其消除。进入迷雾后自动加入战斗，可操作角色变为一名士兵，只能格挡和用剑砍，出招要谨慎，尽量用硬直小的轻攻击比较保险，夺取军旗后角色切换，这次要跑去通知指挥官，路上的弓箭发射是有节奏的，看准时机躲在障碍物之后，再趁机往前跑。剧情过后，角色切换为一名战斗力很强的士兵，不过敌人的盾牌兵也不少，多用反击能重伤敌人，由于敌人数量比较多，如果攻击机会不太好的话不要贸然出手，一定不能被包围。中BOSS出现后又能使用杰洛特了，用亚登法印定住它砍就行，或者也可以用反击，真正的恐怖战斗在将其击败之后。



凯德维尼将军实力强劲，亚登法印即使定住它也会马上失效，攻击类的法印对它几乎无效。战斗一开始立刻闪开，否则刚开局就会失去先机，由于它左手有块大盾牌，对其正面和其左侧的攻击都会打到盾上，不过盾的耐久槽是能看到的（蓝色），将耐久消耗完盾就会碎掉。它的招式有释放火球、弓箭、暴风、冲刺，前两种释放时不要妄图去攻击它，加上昆恩法印专心躲开。暴风出现时要跑向地图周围然后往侧面全力翻滚，只要天赋加过翻滚距离应该不难躲开。冲刺是最好的攻击机会，当它冲过来时往我们的左边翻滚，这样正好砍到它的后背或右侧，用重攻击砍不要贪多，关键是节奏要把握好。注意音效，昆恩一消失就赶紧再放，反复这样就能将其击败。接着只需要跑到镜头提示的迷雾地点就行。

阴谋论（续）

去小木屋，赶回罗契的营地，干掉那里的几名士兵，翻滚和反击足够了，再去营区俱乐部（之前接支线任务的地方）。进入这个区域敌人会比较多，随时注意自己的站位，不要让敌人打到后背，多用亚登法印、阿尔德法印牵制敌人，罗契会在远处用飞刀援护，战斗结束后进入目标帐篷。

弗坚攻城记

出军营，从右侧的山谷走到弗坚，遇到女巨魔后别急着开打，流程按照用态度良好地跟它交谈来发展，能问出不少情报，走之前不要忘记说谢谢。往前走会遇到被士兵围攻的巨魔，替它解围后离开，如果之前攻击了女巨魔，这里还要跟巨魔再打一仗。前方又有数名士兵，敌人比较多，要点跟之前的营区俱乐部那里差不多。剧情过后，会被数名佣兵围攻，如果走的是剑士路线又解了“战斗锐敏”，这里只要放个终结技就可以秒掉三个，剩下的就比较轻松了。由于场景很黑，所以容易看不清路，罗契走的路线都是正确的，如果连他的人都看不见的话，可以往有士兵和怪物打斗的地方走，那就错不了了。

前方一大群人举着火把开会的地方有BOSS战，提前喝药水，这里主要是弄死佣兵，最后再稍微给戴斯摩几下，它的魔法攻击对任何人都有效，提高警惕及时避开。对付佣兵推荐使用攻击的法印，这样能稍微加快点速度，格挡和反击对付他足矣。戴斯摩逃跑后，流程按照选择饶佣兵不死来发展，接着离开这烂地方。出来之后得知了两个情报，从左边的门出去，这个时候可以喝点药水，上楼后发生剧情，罗契掉到了下面，然后杰洛特可以选择去帮助伊欧菲斯或者继续找席儿，流程按照选择找席儿来发展。想要寻找席儿的话，继续上楼，出门然后左转，杀死一名敌人后往前走一点会看到前面有一个魔像，这时别忙着换银剑，转身回头跑能看到远处有两个士兵准备冲过来，先迎上去杀死他们，再换上银剑准备对付魔像。



魔像的攻击力非常高，对战的时候不要乱动，魔像跑过来的时候会打出一套连技，格挡没用，被打中就只剩一口气了。由于昆恩法印和阿尔德法印都基本无法限制它太长时间，这里推荐用伊格尼法印或者投掷的武器来磨它的血，发现情况不妙就转身跑进小隧道里，它就会自动返回之前的位置，此时再攻击它，再逃跑。法印在它迎面冲过来的时候再放，魔像的攻击动作会被中断，它往回走的时候法印和投掷武器有可能会打不到。

盾牌兵上场之前，用阿尔德法印和格挡同两名士兵玩，等盾牌兵和国王一起上之后，建议把国王留到最后，用反击和伊格尼法印来削减盾牌兵的生命值。单挑国王基本没有难度，把他生命值打到极低触发剧情，可以饶恕国王或者让罗契杀死国王，流程按照选择劝罗契放过国王来发展。

TIPS 游戏中部分武器虽然攻击力一般，但追加的眩晕效果发动几率很高，把敌人打晕后能很轻易地将其一击必杀。

第三幕（罗契路线）

泰莫利亚之名！

路上的怪物统统用阿尔德法印掀翻在地，到达洛穆涅后跟着罗契跑，接着可以去城内转转整理一下装备，准备完毕后跟罗契对话，去见国王。另外，路上如果遇到了想拿杰洛特人头去换赏金的家伙，毫不犹豫地干掉他们。

与国王的剧情结束后跟着罗契返回，路上会遇到一个女士，这里流程按照选择“还有其他事情要忙”来发展，等所有对话都结束后，要再度面临选择。将任务的图标切换回“泰莫利亚之名！”，打开地图能看到两个目标地点，位置相对靠上方的是特莉丝相关的任务，另一个则是拯救阿奈丝公主的任务，如果选择去救特莉丝，则直接进入任务“特莉丝在哪里？”，如果选择去救公主，则直接进入任务“杀人无数”。



杀人无数

在洛穆涅主广场中央，能找到通往科德温营地的地道（广场上的一个缺口，从斜坡处下去），与罗契对话完毕后亚克席两个守卫，往凯德维尼营地走。下层都是些士兵，配合阿尔德法印，格挡和反击可以轻易的收拾他们。进门后敌人比较多，先去干掉左边的敌人，往右走与三个手持大盾牌的士兵战斗时，法师会在二层使用火焰援护，注意躲开。往前走有弓箭手在二楼援护，可以把地面的敌人引到弓箭手的射程范围外来打。法师落地后不要急着追，提前换上阿尔德法印，等他身上的保护法印效果消失就用阿尔德将其打倒在地，追上去砍，反复几次干掉他，找戴斯摩算账。

救到阿奈丝公主后，有两个选择，这会关系到下一主线中“术士高峰会”上发生的剧情，杰洛特可以赞成罗契遵守约定，把公主交给拉多维德，也可以说服其必须慎重思考，把公主交给纳塔利斯。这里流程按照说服罗契把公主交给纳塔利斯来发展。出门遇到骑士团的士兵，开战后立刻格挡或翻滚躲开攻击，然后拉开距离将他们逐个击破。

特莉丝在哪里？

对话前可以先喝药，再挟持人质往前走，剧情后要面对大量敌人，先给自己加昆恩法印，然后尽量先解决弓箭手，对敌人的站位不满意可以先使用翻滚来将一部分敌人引到一起。牵制敌人可以用亚登或阿尔德，多用格挡和反击。大门被锁住了，得从一个木梯爬上去，往前走会到达一个水池，趁敌人说话的时候加上昆恩法印，一有敌人跳下来就冲上去打，要被围了就翻滚逃走，再加昆恩法印，终结技满了就放。

爬上水池与马特森对话，接着还有另一场恶战，可以行动后立刻翻滚避免中箭，然后把周围的敌人位置以及种类的观察一下，推荐的战术是昆恩配合翻滚砍死弓箭手，然后用同样的办法收拾法师，最后在对付持剑的敌人。这个区域右边有个小巷子，被密不透风的攻击折磨到不行的时候可以来这里稍微避一避，如果这时有落单的敌人冲过来刚好可以解决掉，不过要是多个敌人准备过来就要赶紧逃。最后会只剩下盾牌兵和马特森，格挡和反击非常好用，还可以直接用伊格尼来磨他们的血，战斗胜利后从马特森的身上搜到特莉丝牢房的钥匙，将特莉丝救出后带她离开。

术士高峰会

与同伴汇合后进入高峰会，这里发生的剧情会因玩家之前的选择不同而产生很大区别。

巨龙上场

开始喝药或涂剑油，一路朝上走，攀爬之前加个昆恩法印，接着要尽快往上跑，如果地板坍塌掉下去的话是即死的。等席儿说完话，她的传送出现了一些问题，这里流程按照选择了对她的求助置之不理来发展。席儿挂掉后，巨龙马上出现。

与巨龙的战斗分成两个阶段，第一阶段比较容易，给自己加个昆恩法印，然后用银剑贴着巨龙用重击砍，昆恩来不及补充的话，就拉开距离走到楼梯口那里去，等巨龙准备吐火，立刻向左翻滚躲过并冲向巨龙的侧脸用X键砍，反复几次发生剧情，巨龙飞走，杰洛特需要爬到顶层与之决战。第二阶段的战斗只要有耐心，取胜并不困难，只用重击砍巨龙，而且每次只砍一下就跑，不贪多。给自己加上昆恩法印，巨龙的俯冲主要攻击平台中央的一段，因此滚向两侧可以轻松躲过，当其消失在视野范围内时就不停地翻滚，一般来说都不会被抓到，它在边缘停留是最好的攻击时机，砍一下就跑，昆恩被抵消了的话不要着急，翻滚到安全距离再加上昆恩，由于被碰一下会扣很多血，因此在加上昆恩之前不要靠近它为妙。如果巨龙吐火，就提前跑到它身边的两侧，那里绝对安全。只要每次近身都能砍中一刀，保证效率，离胜利就不远了。最后要面临选择，杀死巨龙或不管它，流程按照杀死巨龙发展。

终幕

见到特莉丝后准备一道去找雷索，途中遇到处境危险的罗契和阿奈丝公主，与士兵开战救下他们，先秒杀弩手，阿尔德法印再加上格挡和反击足够了。最后去见雷索，特莉丝离开后存个档，该喝药涂油都准备好，然后接近他。与雷索的战斗可以避免，只要选择“去某个遥远的地方吧。”就能快速结束终幕，观看通关动画，这里流程按照选择“使出全力一战吧。”，与他进行决战。

与雷索的最后一战没有想像中难，他玩的还是上次那一套，可是现在的杰洛特已经十分强大。一开始给自己加上昆恩法印，然后在宽阔的场景中翻滚躲避雷索释放的法印或其他投掷雷武器，等他身上的昆恩一消失就迅速接近，如果对攻击距离有把握，可以上去直接重砍，要是想稳妥，就冲过去格挡，挡住攻击后再用重攻击来砍，不过他有一定几率用阿尔德法印把杰洛特打飞。被雷索砍中的话很容易中毒，那样局势会变得不利，因此如果时机勉强的话就不要抢招（或者可以转而用轻攻击蹭两下）。由于场地开阔，雷索的攻击类法印和投掷类武器都非常好躲。



TIPS 走伊欧菲斯路线的话，第三幕中的行动会受到很大限制，注意绕路避开士兵聚集的位置，不然就是自寻死路。

第二幕（伊欧菲斯路线）

战争前奏：亚甸

操作角色切换为王子，与亨赛特的谈判破裂以后要开打，王子不会翻滚也不能使用法印，因此要小心格挡，不要让自己被围。剧情过后迷雾出现，可以操作杰洛特，随后的战斗和脱出与“第二幕（罗契路线）”中“战争前奏：科德温”任务的注意点没有什么两样，只是带领我们离开的从戴斯摩变成了猫头鹰。

战争会议

先跟随矮人到达自己的房间，然后去参加会议，在那之前可以去城里整理一下装备。

生死大事

同时进行的任务：地下生活，找寻魔法物品，王家之血，憎恨的符记，特莉丝在哪里?

将任务追踪切换为“地下生活”，然后去找酒馆卓尔坦（上一任务矮人带领我们去看房间的地方），谈话完毕跟着矮人同伴走，打开门进去找药草，要面对一群恶心的家伙，注意它们死前会自爆，提前躲开，将它们收拾完毕后先进右手边的门，在尽头一具尸体上搜到上层钥匙，然后再继续往前走。来到第二扇被锁住的门前，中层钥匙就在左边道路尽头的尸体身上，接下来一个场景怪物非常多，让矮人同伴冲在前面比较好，这里先别忙着往右边走，笔直往前找到道路尽头尸体上的钥匙，然后再往右走，进门后准备战斗，提前喝点药水。

先让矮人同伴冲上去打，魔牛妖只会朝着杰洛特冲过来，但它有时会被矮人们挡住，可以提前放置陷阱让它过来踩，也可以趁魔牛妖被攻击的时候绕过去砍它后背，将其击败后到处是目标药草，拿到后将任务追踪切换为“找寻魔法物品”，往回走一点选择“返回地面”。

去菲丽芭的家里找她，再去问村民们情报，三处图标指示的人物分别在赛西而的家和酒馆，去找赛西而后了解到需要去魔法师之塔。先去城镇的大门，然后从右边的楼梯上去，从城镇的北面出口出城，来到大地图上就可以清楚看到魔法师之塔的位置了。往前走有松鼠党，不过他们是想杀死杰洛特拿赏金的家伙，给自己加个昆恩，先把弓箭手杀了，然后在用格挡和阿尔德法印对付剩下的两个。接着别忙着往前走，河对岸有个斜坡，要从这个斜坡爬上去才能通往魔法师之塔，路上的人面妖鸟先用阿尔德法印打翻在地，再用重攻击砍。到达魔法师塔后爬上去，拿到魔法水晶回去交给菲丽芭。与赛西而交谈后，从城镇的大门出去，朝目标区域前进。

接下来要遇到的敌人全是人面妖鸟（部分高级妖鸟），打法不变，进入洞穴看到雷索的梦之后把水晶取下来，大批妖鸟飞过来，被卡住一定活不成了，应该立刻进入前方有岩石遮挡的位置，绕着圈跑，一只只地慢慢收拾它们。妖鸟之后的攻击力比较高，把它留到最后。就在刚才被妖鸟追进洞里的场景，可以看到下方有个红色的东西，将它捡起来放到巨石上，可以看到巨龙的梦境，然后就可以将它带回去给菲丽芭了。

将任务追踪切换为“特莉丝在哪里?”，和菲丽芭交谈之后，去酒馆，进门就和左边那个矮人说话，付 27 块钱给他买喝的，然后从城镇大门出去，找巨魔说话，这里流程按照承诺不杀死女巨魔来发展，杰洛特得找到并说服女巨魔回家。找到女巨魔后，发现它正被佣兵们围攻，可以选择帮巨魔或人类，这里流程按照选择帮助女巨魔来发展。战斗开始后，千万不要往前走，就站在原地利用左边岩石的掩护，这么一来左边敌人的攻击完全无法打到杰洛特，集中用格挡与反击对付佣兵头目，将其生命值打完他会向杰洛特投降，这里流程按照建议他们去向莎琪亚投降来发展。劝说女巨魔回去，然后会得到特莉丝的头巾，巨魔还给了杰洛特号角，承诺杰洛特陷入危险时会来帮助。回去找菲丽芭。

村民们想要对史登尼斯王子处以私刑，必须前往阻止。进行询问无果后，要选择王子有罪还是证据不足，如果坚持认为王子有罪，那么王子会被杀死，杰洛特也能得到王家之血，如果坚持说证据不足，能暂时救下王子，这样就只能从亨赛特身上取得王家之血，这里流程按照选择后者来发展。回去找菲丽芭，接着在菲丽芭的掩护下穿越迷雾，出迷雾往前走一点就会遇到罗契，对话完毕后他会帮助杰洛特取得亨赛特的血，去城镇右侧的提示处，跳过一个岩石准备好潜入，潜入若被发现会被杀死，因此记得存档。左边喝醉的士兵从帐篷出来后，往前走，左边的帐篷堆会有几个敌人，不用管他们，往前走一点左转，前方的士兵会自行从左边离开，这里我们要右转进门。下一个区域等巡逻兵过去之后沿着左边走到头，一个厨师会转身求杰洛特不要杀自己，亚克席他，右转准备从左边的门出去，但是这里要在帐篷旁边等一下，等一队巡逻兵从门里进来并走过去之后再出门，打晕面前落单的士兵，进入隧道。任务追踪显示的地点刚好是个交叉口，应该从右边的洞口出去，然后会发生剧情，选项可以任意选择，接着罗契会带人来救杰洛特，在他们的掩护下给自己加上昆恩法印，先杀士兵，再搞定法师，趁他防护罩消失的时候攻击。

进门后躲在木箱堆后面，罗契会把几名士兵引开，从右侧一路绕到背后有木桶堆的帐篷后，按 Y 键发动阿尔德法印把木桶堆打烂，然后回头绕到侧面等守卫离开，赶紧进入帐篷内，对话完毕后获得亨赛特的血。穿过迷雾回弗坚菲丽芭的家，准备调制解毒剂，救醒莎琪亚。





永无停止的战场

同时进行的任务：死亡的符记

和菲丽芭交谈关于迷雾的情报，把任务追踪切换为“死亡的符记”，然后去找赛西而。从之前找魔法师之塔时候的城镇北门出去，来到提示的位置附近后，从右边的斜坡下去，右转进入墓穴，之后的这一片区域打法与前文“第二幕（罗契路线）”中“血咒”任务后半部分军旗的拿法完全相同，因此不再重复阐述，入手军旗后回去找菲丽芭，进入迷雾加入战局，随后的打法与前文“第二幕（罗契路线）”中“永无停止的战场”完全相同。

TIPS 很多武器架上能捡到一堆烂武器，舍不得花钱买钢剑或者想卖点废铜烂铁的时候可以捡起来再立刻去卖掉。

弗坚围城记

去大门找卓尔坦，对话完毕后去城门右侧启动热油机关，路上会有混战中的士兵干扰，用格挡与反击最好了，或者也可以用亚登法印牵制住他们，自己去拉机关。戴斯摩攻陷大门后，马上跟着卓尔坦撤退，敌人会搭木梯上来，需要死守这片区域，由于敌人和同伴的数量都不少，因此要特别注意站位，被同伴卡到也是悲剧，要尽量和他们保持距离，用阿尔德法印可以直接把敌人打落到城墙下面去（注意不要打到同伴），第一、二波攻势之间会有喘息的机会，趁此时喝药或涂油。

撑过去之后跟着莎琪亚跑，秘道里有佣兵和怪物，记得及时换剑，阿尔德法印依旧好用。和戴斯摩交上手后，要面对大量佣兵，还好莎琪亚能分散敌人一部分的注意力，推荐用阿尔德或亚登法印干扰敌人，如果可以的话最好留心戴斯摩的行动。剧情过后莎琪亚变成龙赶走了戴斯摩，返回城墙，再抵御一批敌人，之后跟着卓尔坦赶去伊欧菲斯那里，接着陪同卓尔坦去城门处。亨赛特投降后，去菲丽芭的家，在里屋搜到重要道具，出门发生剧情。

第三幕（伊欧菲斯路线）

最重要的理由！

往洛穆涅城门进发，交谈后可以跟着伊欧菲斯走洞穴，也可以去骑士团试试运气，这里流程按照跟着伊欧菲斯走洞穴来发展。洞穴里有一些蜘蛛，用伊格尼法印削减它们的体力再用剑砍。跑到左侧有低矮缺口的地方（有乌鸦在周围聚集），翻过去进城，出现的石像鬼用阿尔德法印牵制，再进行攻击，将石像鬼生命值打完后要提前躲开，因为它会自爆。往前走会有守卫在说话，这时我们有两个选择，主动让守卫发现或者从下水道过去，虽然后者相对比较麻烦，但如果选择被守卫发现身上的装备会全部搜走且无法找回，这里流程按照选择从下水道走来发展。

从右侧走，中途会被石像鬼偷袭，消灭它们后往前，在一大群士兵聚集的地方右转进房屋，从右边的斜坡跑上去，走到道路尽头，右边是残缺的城墙，左拐往下走，经过两个靠在栏杆旁的村民，再右拐往前跑发现左边有个高塔，在左手边的路口左转，道路尽头的左手边有个铁门，进去就是下水道了。走出下水道，上去找菲丽芭，先搞定士兵，可以喝药涂油后再上去。先用阿尔德把一个敌人打倒，然后再对其补刀，格挡和反击要经常使用，多移动找好站位，干掉士兵后进入铁门，最后和菲丽芭对话，这里可以选择无视她去救特莉丝，也可以选择把菲丽芭给救出来，由于选择特莉丝之后的流程与前文“第三幕（罗契路线）”选择拯救特莉丝流程发展基本一致，因此这里按照选择救菲丽芭来发展。

破解咒语



带着菲丽芭走下水道，伊欧菲斯会来接应，之后掩护二人离开，路上的腐食魔数量比刚才要多很多，它们最有威胁的地方在于自爆和围攻，阿尔德和亚登法印能限制它们一下，多移动翻滚，打了就跑不要贪多，上去秒掉石像鬼，进右边房间把桌上菲丽芭的笔记拿了，消灭其他石像鬼后跟着二人上楼。菲丽芭的笔记上记录了三种蜡烛的正确点法（进入装备界面查看），笔者这里是用第三种点燃方式触发了法阵，即背对楼梯，面对蜡烛阵，按照右下、左上、右上、左下、中央的顺序。因为点法可能具有随机性，因此如果没能成功的话，大家可以尝试另外两种点法，顺序错误的话只会扣一些生命值。由于等下有BOSS战，各位可以提前喝药涂油。

和元素交手要注意两点，一个是火焰爆炸的干扰，这个在地上可以看到落点，注意避开，另外就是不要企图正面去砍元素，会被它防住，推荐的打法是用亚登法印把元素定住，然后绕到后背去用重攻击砍，反复数次即可结束战斗。需要注意的是被元素冲刺攻击打到的话非常疼，一定要提前躲开。战斗结束后拿到匕首。

术士高峰会

去目标地点与伊欧菲斯对话，这里发生的剧情会因玩家之前的选择不同而产生区别。

巨龙上场

本任务的流程与前文“第三幕（罗契路线）”中“巨龙上场”完全一致，惟一的不同出现在击败巨龙之后，罗契路线中由于前文选择了拯救特莉丝，所以没有拿到能够解救巨龙的关键匕首，因此选择为杀死巨龙或离开，但这时我们手中有匕首，于是击败巨龙后，会看到杰洛特用匕首让莎琪亚恢复原形。

终幕

城内发生的事情惨不忍睹，去找雷索，路上会遇到不少士兵，优先解决掉弓箭手，剩下的先格挡再反击。与雷索见面后的流程与前文的“终幕”完全一致，因此这里不再重复阐述。

狩魔猎人的赏金任务
——全分支任务详解

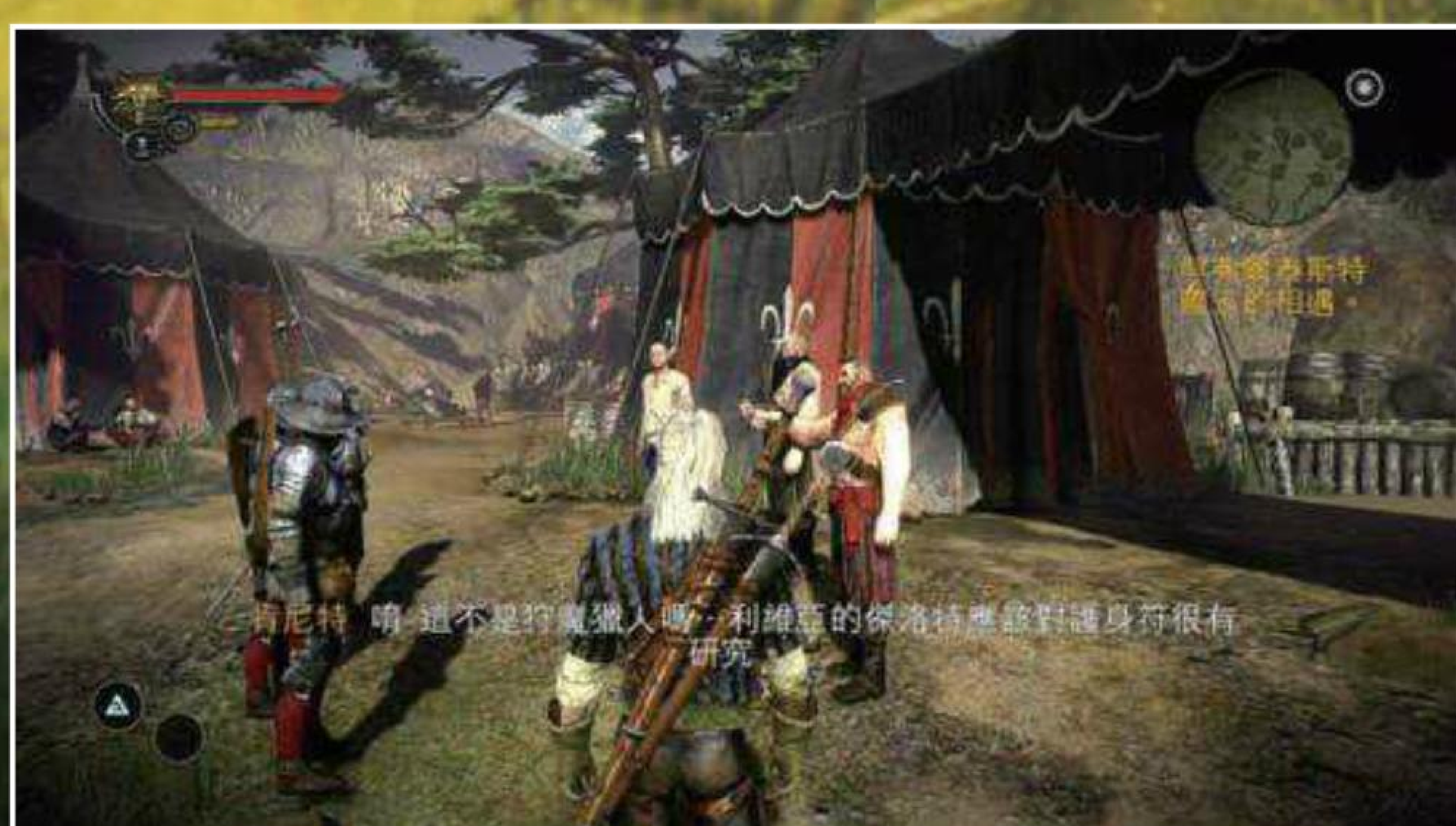
THE WITCHER 2
ASSASSINS of KINGS
ENHANCED EDITION

序幕

梅里泰莉之心

特殊要求：在主线任务“遵照国王意志”中离开军营前触发。

从特莉丝身边醒来，出帐篷走下斜坡，能看到右前方有几个壮汉和几个士兵在说话，走过去和一个叫纽柏伊的人对话，接下来他们会提到一个护身符。可以选择相信护身符能在战斗中让他们毫发无伤，这样的话从拉·瓦雷第地牢逃离后会发现纽柏伊的尸体。为了继续完整完成整



个任务，请按照以下对话来选择："那赌注是怎么回事?"→"你从哪里得到这东西?"→"就我看来，护身符会带来麻烦。"→"好吧。"，这样就能获得任务道具"新手的护身符"。随后杰洛特离开拉·瓦雷第地牢后，还能遇到纽柏伊，他会负责引开一些守卫，好让杰洛特安全上船。请确保纽柏伊把敌人引开后再行动，如果不幸被其他人发现的话，只能连同纽柏伊一起杀死。至此，此任务尚未完全完结，需要在第一幕中继续完成。

战败之痛

特殊要求：在主线任务"前往神殿"中触发，且在下井前必须完成。

准备前往神殿后，下楼梯，左拐会看到一个女村民从屋内逃出并被士兵杀死，进入士兵所在的屋内，用亚克席让士兵们离开，然后可以顺便找村民们要点钱，也可以选择无偿协助。从屋子出来往前走，左转往前，会看到几名士兵准备放火活活烧死里面的人，上去跟指挥官说话，要求放了这些人，接着要和指挥官决斗，用阿尔德法印可以轻松将其解决。士兵们逃走后，把房子里的村民都放出来，趁机勒索一番能获得一点金钱。如果无偿协助村民，在第一幕到达浮港后还能获得蓝图的回报。

第一幕

杀怪之剑

特殊要求：序章结束之后。

在任务"艰难的登陆"刚开始的时候，跳下船，左边的箱子里有"狩魔猎人的银箭"的蓝图，捡到之后收集对应材料，到浮港找铁匠铺的矮人做出银剑就行了。这个任务越早完成越好，避免在野外遇到怪物时战斗效率低下。



落入狂人之手

特殊要求：第一幕到达浮港去罗宾丹找赛锥克。

紧挨着浮港的小村庄叫做罗宾丹，一棵大树有木梯可以爬山去，赛锥克就在上面。与其对话询问是否有适合狩魔猎人的工作，之后能触发此任务。前往目标地点，对话完毕后要杀死一大堆发疯的孽鬼，注意别被围住，否则十分危险。往前走还有一堆孽鬼，建议用伊格尼配合轻攻击，将它们杀死后旁边就是地道入口。

遇到妖灵后注意不要硬拼慢打，因为此时杰洛特的能力并不强，昆恩法印比较好用，将它们击败后启动徽章，不要漏掉任何道具，由于事关一个成就，因此这里要善用徽章，地图不大，不要放过任何角落。再次遭遇妖灵时也用同样办法，启动徽章不要错过道具。往前走会遇到一个叫葛莱德雷的人，对话完毕后为他寻找镇定剂，不要从左边的门进去，而是直接右转，在火墙的右边能看到一个小门，进去后找到镇定剂，左边有个妖灵，把它干掉后获得宝箱中的道具，返回葛莱德雷身边。火墙消失后往前走，与鬼魂对话完毕去左前方房间角落里的宝箱处，找到最后一份医疗档案（医疗档案四），此时成就"图书馆长"会自动解锁。

原路返回去找葛莱德雷，对话后返回地面，如果选择"有样东西你得看看。跟我来。"就会将两人交给鬼魂处置，任务也会结束，或者选择"那鬼魂要向你索命。"告诉他们情况。如果选择后者的话，可以马上去把孽鬼的眼球和心交给鬼魂，但是这样就会被发现并开战，原本最好的办法是回到浮港找正忙着的屠夫阿马迪斯·米勒，买到两份猪的眼球和心（不要钱），再拿回来给鬼魂，这样就能将其骗过。但由于与鬼魂见面时给予道具无法选择，而任务道具里的孽鬼眼和心又扔不掉，于是一场战斗在所难免，怕麻烦的话可以直接出卖这两个家伙。击败鬼魂可以再得到一份医疗档案四，不过此时这个道具已经没有作用了。返回地面后还要决定是放这两个混蛋走，还是交给罗列多处置（确切地说是交给罗列多的母亲处置）。

孽鬼合约

特殊要求：第一幕到达浮港后去接任务即可。

浮港旅店前的告示牌上接到任务，然后去找赛锥克买叫做"霰弹"的炼金配方，然后在炼金页面去多做几个蜂窝炸弹在身上，如果直接找他买成品会非常昂贵，一个要一百多块。去野外打孽鬼来完善相关知识，然后用徽章的感应找到并炸掉四个巢穴即可（靠近巢穴按A键），完成后找路易斯领赏。

安卓噶兽合约

特殊要求：第一幕到达浮港后去接任务即可。

浮港旅店前的告示牌上接到任务，注意这些怪物在游戏战斗中出现的名字叫"安德莱格战士"，不要弄错，先消灭一些安卓嘎兽来获取知识，接着在它们出没的区域能找到三个绿色的茧，靠近按A键将茧全部打开砍掉，就会出现一只安卓嘎兽女王，将其消灭掉，用同样的方法再解决掉第二只即可，回去找路易斯领赏完成合约。

焚香味道

特殊要求：途中会开启另一分支"梦想商店"。

来到浮港的港口，走到正下方找一个叫温瑟尔·普格的人，他靠在墙壁上，带着顶红色的帽子，答应他的请求触发任务。去目标商店门口，发现几个村民在店门口站着，对话后去找商店老板，先问他"你贩卖毒品吗?"，然后吓唬他说罗列多对这个很感兴趣，接着继续用罗列多作为恐吓理由，成功后店主会关门大吉并主动把真实的配方交给杰洛特。

和刚才的村民说话拿到报酬，然后回去找红帽子，这里最佳的选择是把得到的真配方交给他，接下来只要正确行事可以获得两百块。去大门与其汇合，此时最好存档，接着答应被蒙住双眼来到他的实验室，验证完毕后选择答应被蒙着双眼离开，即可拿回自己的装备并得到两百块的报酬，如果选择"不可能。"的话，就需要杀光所有人再离开，先用阿尔德法印把面前的木板轰开，立刻去拿架子上的剑，杀死敌人后把场景打扫得干干净净再走，至少要拿回箱子里自己的东西。

注：此处如果选择把拿到的真处方交给对方，拿报酬离开后任务就会完成，但在主线流程推进之后又会突然出现"任务失败"的提示，属于一个BUG，具体出现时机有两处：第一幕"弑王者"任务中选择帮助伊欧菲斯，在击败雷索之后出现；第一幕"弑王者"任务中选择帮助罗契，在"叛徒之死"任务开始潜入罗列多的家时出现（刚爬上第一个木梯）。不过由于奖励已经拿到，因此基本没有什么影响。

TIPS 舍不得卖掉的好武器可以存到仓库里去，去一些洞穴之前最好先整理一下身上的空位，以免有好东西带不回来，或者不敢放开手搜东西。



玛丽娜

特殊要求：第一幕来到罗宾丹时触发。

在罗宾丹转转，然后能看到一群士兵包围一个叫玛丽娜的人，选择“看我的。”，接着到浮港地下洞穴去调查，洞穴内有大量孽鬼，战斗时一定要小心否则很有可能被秒，由于洞穴内空间不大，因此千万不能把自己逼进死角。沿着血迹一直走，然后调查士兵的尸体。原路返回洞口处，可以选择隐瞒真相说是怪物杀死了士兵，这样的话玛丽娜会约杰洛特见面，不过赴约后却发现是埋伏，还让玛丽娜给逃了，之后能在分支任务“落入狂人之手”的废墟处找到她（不用下楼梯），如何处置她杰洛特说了算。说出事实的话玛丽娜会要求去看证据，不信的话玛丽娜会被处死，相信的话还是中了埋伏，快速将敌人全部杀死后能获得报酬，玛丽娜被带走。

梅里泰莉之心（续）

特殊要求：在序幕时按照要求完成任务的前半部分。

去罗宾丹最右端的那家商店，在店里找到艾妮卡，询问她对护身符的了解，接着她会提出买下这个护身符，如果卖掉的话能得一点钱，任务就会结束。要继续的话请依次选择“对你而言一定相当重要。”→“像我这样的客人可不多……”，接下来能得知进行仪式需要的关键材料：巨魔的舌头、蟹蜘蛛的眼睛、安卓嘎兽的胎儿、死亡元素。这四种道具分别能在第一幕的以下四个任务中找到：分支任务“巨魔的麻烦”中杀死巨魔后获得，主线任务“弑王者”和“记忆玫瑰”中杀死蟹蜘蛛后获得，分支任务“安卓嘎兽合约”中破坏茧后获得（平时杀死安卓嘎兽时也有几率掉落），分支任务“落入狂人之手”中杀死妖灵后获得。另外，除了“安卓嘎兽的胎儿”之外，其他三样物品都可以从赛锥克那里买到，只是价格比较昂贵。巨魔的生死关系到成就的获得，如果决定打出杀死巨魔的成就，就不用纠结直接下手，如果不想杀死巨魔又想获得巨魔舌头的话，请参考分支任务“扑克脸：浮港”。需要注意的是，巨魔舌头属于“以太”类的炼金材料，平时炼东西时千万要注意，别一不小心给用掉了。

弄到全部材料后回去找艾妮卡，对话选择要她执行仪式（注意不要选成把护身符卖掉），她会约杰洛特于夜晚在祭坛见面，如果时间不对就原地冥想到午夜，然后可以看着艾妮卡出门，跟着她走就行了。到达目的地之后她会开始仪式，杰洛特则要与妖灵战斗，与妖灵对抗起来比之前在疯人院压力要小不少，因此场景开阔，连打带跑即可。仪式结束后跟着艾妮卡回罗宾丹，与其对话后拿到梅里泰莉之心。



巨魔的麻烦

特殊要求：第一幕到达浮港后去接任务即可。

在旅店前的告示牌上接到这个任务，然后去巨魔的巢穴调查，来到断桥附近救下一个被怪物围攻的村民，他会让杰洛特在杀死巨魔前能去找罗宾丹的长老谈谈。从断桥右侧跳到下层，遇到巨魔后需要开战，躲开它的冲刺攻击，把其生命值削减到一半，巨魔会请求杰洛特停手，如果想要直接杀死它拿巨魔舌头，可以选择“还不够好。”，接着回去领赏即可。如果想继续任务，就依次选择“你为何酗酒？”→“我会找出凶手，你则会戒酒……”。去罗宾丹找长老，一个叫乔瑞伯的老头，问他保护巨魔能有什么好处，最终会达成协议，不杀巨魔能拿到两百块钱。如果不想杀巨魔又想拿到巨魔舌，此任务进行到这里请暂时搁置，转而进入浮港旅店把“扑克脸：浮港”的分支任务按照要求先做完。

从罗宾丹的桑德勒那里得知一个叫德米特里的人，去旅店地下一层找其手下布罗尼克对话，选择“恐怕你错了。收拾他们。”，将其击败后去罗宾丹附近的墓地（大地图上显示有三座小房子的地方），杀了这些家伙，去找巨魔，选择“我找到杀害你太太的凶手了。”，最后去找乔瑞伯，选择“那好吧，那么要再加一百……”，拿到自己应得的奖励。

扑克脸：浮港

特殊要求：第一幕到达浮港后去接任务即可。

进入旅店地下一层，在右侧角落的桌子前有三个人，他们分别是辛德兰、班德克、卡斯米而，对话后即可接到“扑克脸：浮港”任务。一共要和五个人比玩骰子，怕运气不好输太多可以在此时存档，每输两场就读一次档即可。先依次战胜他们三个人，然后去目标地点找艾纳·高索接着战，胜利后如果想拿到巨魔的舌头，这时候就去和旅店找卓尔坦对话，选择“为什么所有人都想要巨魔的脑袋？”，再去找玩骰子的最后一个对手桑德勒家里，调查墙上的女巨魔头，然后与桑德勒对话，依次选择“你从哪里弄到女巨魔的头？”→“把手中的那颗头给我。”，接下来请存档，再次与其对话要求玩骰子，胜利后选择“听说你会做很棒的陷阱。”，再选“我需要女巨魔的头颅。”，任务完成，同时巨魔舌头入手。

一对一：浮港

特殊要求：途中会开启另一分支“格斗俱乐部”。

去旅店底下一层找薛里丹，对话完毕后准备用QTE打拳击赛，一共要打三场，对QTE实力自信的话可以在每场比赛开始前下最大的赌注。打赢两个对手之后，一个叫金恩·齐格的人会过来约杰洛特见面，同时分支任务“格斗俱乐部”触发。接着把拳击赛的最后一个对手给打了，从薛里丹那里拿到奖励。

晚上在旅店门口找到齐格，跟他走，士兵要求解除武装时选择“算我一份。”，到达目的地后一直选择“我想比赛”，击败三个敌人后，第四场开始前罗列多会建议杰洛特故意输掉比赛，如果答应并在随后的比赛中被击败的话，能多获得一点钱，但随后会显示任务失败。如果不答应并击败对手，可以拿到应得的酬劳，任务也会完成。



腕力比赛：浮港

特殊要求：第一幕到达浮港后去接任务即可。

去旅店里找坐在一楼的人比腕力（一桌三个人只能跟他说话），赢了他之后触发此任务，接着只要依次战胜后面的三个对手即可完成任务。

TIPS 不管城内的人们是敌是友，都不要举着剑在城里走路，不然会给自己惹麻烦，钢剑、银剑都不行。

宿醉

特殊要求：分支“不道德的计划”完成之后触发。

完成“不道德的计划”后前往罗契部队休息的地方（以面对旅店告示牌为基准，旅店左边的那栋房子），进门找薇丝说话，接着比试飞刀，罗契和当地人起冲突后劝说下来，然后和薇丝坐下喝酒并同两个士兵比腕力。第二天早上起来发现自己的郊外，威胁面前的村民，接着去旅店地下一层找玛歌特，询问昨天发生的事情，乖乖选择“我会付钱的。”并把给予的金钱调到最多，接着回去找薇丝，在房间红色的大箱子里拿回自己的全部装备，任务完成。如果在分支任务“不道德的计划”进行中时来到这里，会发现很多人都不在，任务也无法触发。



神秘河流

特殊要求：在主线任务“巨章鱼怪”完成前触发。

此任务为分段任务，要一直做到第三幕才能完成。

最好在主线任务“不道德的计划”完成前触发，在巨章鱼怪的巢穴处，仔细观察前方有一艘船的残骸，从一具尸体上找到任务道具，该任务就会自动触发。接着在残骸的另一端找到一个箱子，打开后获得任务道具。回浮港，去之前领取孽鬼合约或安卓噶兽合约报酬的位置（旅店正对面建筑物的二层），和路易斯说话询问邮箱的事情，亚克席他要求查看邮箱，成功后就可以调查桌上原本上锁的箱子了。接着继续完成主线“不道德的计划”，与罗列多开始谈话之前，那个房间的房门口还有一个邮箱，由于手中有钥匙，可以拿到另一封信。如果在触发“神秘河流”之前已经完成了“不道德的计划”，就只能在与罗契同阵营后进入主线任务“叛徒之死”才有机会再度回到这里。



玛歌特的失踪

特殊要求：在第一幕的主线任务“弑王者”中选择帮助罗契。

在精灵废墟与雷索战斗前，选择帮助罗契，回到浮港之后大家就会庆祝伊欧菲斯被捕。接下来去席儿房间隔壁调查时，会知道妓院老鸨玛歌特不见了。将任务提示切换为“玛歌特的失踪”，跟着丹德里恩到旅店地下一层的妓院去寻找，找到后任务完成。

第二幕（罗契路线）

扑克脸：凯德维尼营地

特殊要求：第二幕到达营地后即可开始执行。

在营地的告示牌旁边，有两个士兵在玩骰子，从他们开始依次击败五个对手即可完成。击败两个士兵后要去和札维克较量，如果此时杰洛特还没有见过国王，可能会遇到札维克不与杰洛特说话的情况，这时只需要将主线任务推进一点再回来找他就够了。第五个对手是铁匠铺的老板，赢了他可以选择要蓝图，当然也可以直接拿钱走人。

专业比腕力者：科德温

特殊要求：第二幕到达营地后即可开始执行。

到达营地后任务会开启，但需要比试的第一个对手在杰洛特与国王、戴斯摩两人交谈完毕前不会出现（任务提示标注的地点是另一个不知名的NPC在生火）。分别见过国王和戴斯摩后再去找他，交谈后去找其他三个人比腕力，最后再返回跟亚当比，赢了他之后亚当会提到一个叫铁血努马的人，任务完成。

腐食魔合约

特殊要求：第二幕到达营地后即可开始执行。

在营地的告示牌上接到任务，然后去营地外的一片区域找腐食魔打积累知识（打完可以原地冥想接着刷），注意不要跑进迷雾。知识积累完毕后需要找到并焚烧营地附近的九具尸体，注意最后三具尸体在如图所示的位置，完毕后回营地找波西莫领赏。



小姐妹

特殊要求：第二幕到达营地后即可开始执行。

走到营地最靠近罗契部队的那个门口去，能看到一个叫马瑞克的士兵被欺负，同时任务触发。与马瑞克对话，不要选择带有侮辱性的语言，直到出现“如果你愿意付钱，我能消灭那恶灵。”，接着答应帮他解决问题。去营地外妓院附近找一个叫莉娃的女子，询问她有关悬崖前房子的问题，然后去提示的地方。

先去屋子左边角落的墓地，调查所有墓碑不要遗漏，然后进入空着的屋子，出现“搜寻房子”的提示后出门，在屋子的左侧找到一堆木桶，用阿尔德法印打烂后能发现隐藏的地下室，里面有三个烛台，正确的点燃顺序是：以背对进来的门口为基准，先点燃右前方的烛台，然后是左手前方的，最后是背后的。进入密室找到魔法笔记，同时分支任务“死亡笔记”触发。去海边冥想到午夜零点，会有女怨灵出现，上前交谈，依次选择“我是狩魔猎人。”→“我得确认。”，回去找马瑞克，把除最后一项之外的其他两个选择都选了。回海滩那里，选择“别听她们胡说。”，接着杀死全部女怨灵，拿到报酬后任务完成。

死亡笔记

特殊要求：在分支任务“小姐妹”的密室中找到笔记。

回去找戴斯摩，询问有关这个魔法笔记的情报，接着请一定要选择“目前我想留着。”，不要把笔记给他，这个笔记关乎第三幕洗点任务的触发，这也是游戏中惟一一个能够重置天赋点数的机会。

蓝带之争

特殊要求：第二幕到达营地后即可开始执行。

去罗契部队的营地，能看到海边有一群士兵在练习格斗，过去击倒每一个胆敢上来挑战的人，其中还包括罗契，最后一个被击败的是营地士兵，他对杰洛特放下狠话，本任务结束，同时分支“分出高下”触发。



TIPS 有些任务需要找NPC说话，任务提示一般都提示他们在各自的家中，但有时杰洛特去了之后却发现他们根本就不在家里，完全找不到人。

TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE RESEARCH XBOY

亨赛特万岁！

特殊要求：完成主线“屠夫西达里斯”时触发。

第二幕主线任务“阴谋论”触发之后，去营地的告示牌那里，能看到有两个人在争吵，进入帐篷内找曼弗瑞说话触发主线“屠夫西达里斯”，接着只需要将这个主线完成，“亨赛特万岁！”就会触发。与波西莫说话准备参与比武，打赢前三场后会在第四场遭遇薇丝，战胜后去找薇丝，依次选择“真是一场精彩的比武。”→“我也想利用这个机会。”→“她既勇敢又美丽。”→“我喜欢这主意。”，剧情过后任务完成。

神秘河流（续）

特殊要求：完成本任务在第一幕的全部环节。

在第二幕到达科德温营地后，调出大地图能看到左下角有个沉船的标识，要想继续神秘河流任务就必须去这里调查。主线任务“阴谋论”中，戴斯摩进行仪式结束后，需要前往弑王者的藏身处，那个洞穴离沉船所在的位置非常近，但由于此时有迷雾的阻挡，所以暂时还无法前往。罗契路线前往沉船的最早机会是主线“弗坚攻城记”开始之后（迷雾刚散去时还在“弑王者”主线里，倘若这时前往会发现道路被阻拦起来了），赶紧去沉船的地方避免错过。

到达沉船地点后，刚好能遇到游戏中的第二只巨魔，是杀还是留就看各位的安排了，对话完毕后调查沉船残骸的箱子，取得日志即可离开这里。任务会在第三幕继续进行直至完结。



第二幕（伊欧菲斯路线）

艾雷亚斯之心

特殊要求：进入主线任务“生死大事”后即可触发。

在弗坚告示牌的旁边遇到一个叫艾雷亚斯的人，对其对话答应帮忙即可触发该任务。先去烧毁的村落转一圈，杰洛特会说闻到了硫磺的味道，回弗坚城内找一个叫菲莉霞的商人，花一百三十一块钱购买“外科手术器材”。从弗坚北边入口出城，来到矮人地下墓穴（就是拿军旗的墓穴中），在提示的墓室内找到一具旁边点有蜡烛的尸体，打开包裹尸体的东西进行尸体检查，将每一个选项都选择完毕，回去弗坚旅店找丹德里恩询问，接着冥想到晚上，和丹德里恩在烧毁的村落碰面。

依次选择“如果我们的身体……”→“我的心想询问……”→“当你……”，每次选择都有时间限制，不过错了也没关系，顶多重新念，女夜魔说话后控制丹德里恩下去找它，接着控制的角色会立刻切换会杰洛特，赶紧追下去，依次选择“像其他人一样吗？”→“杀人犯是谁？”→“他叫什么名字？”→“我为何要帮你。”→“我会跟艾雷亚斯聊聊。”，去找艾雷亚斯，选择“你对我说谎。”→“我不相信你。”，再去伊欧菲斯那里告状（弗坚北边出口右侧的房屋内），把金属碎片给他看，最后回去找女夜魔，路上会被艾雷亚斯袭击，格挡反击轻松秒杀他。选择“听起来不错”，欣赏与女夜魔的剧情，结束后还可以在大箱子里拿到好东西。



专业比腕力者：弗坚

特殊要求：第二幕到达弗坚后即可触发。

在旅店里和卓尔坦对话，接着找到雪而登，要求比腕力，胜利之后按照提示击败其他两名对手，在最后一场比赛中，会知道有关铁血努马的消息。顺便一提，任务完成后再去找雪而登，告诉他史卡伦被打败后，他会高兴地送一块符石给杰洛特。

扑克脸：弗坚

特殊要求：第二幕到达弗坚后即可触发。

和旅店老板对话，要求玩骰子，他会告诉杰洛特先去找其他人挑战，同时任务触发。去找卓尔坦，问他有谁玩骰子，他会告诉杰洛特去找铁匠的助手。进入铁匠铺那里的小屋，打败里面的两个对手，然后回去找旅店老板，将其击败后挑战赛西而，最后找到铁匠，赢了他之后可以不要钱挑一种陨石矿的蓝图。

男子汉喔：弗坚

特殊要求：第二幕到达弗坚后即可触发。

去旅店里参加格斗比赛，击败前三个对手后任务完成，同时触发另一分支“分出高下”。

分出高下

特殊要求：在分支任务“男子汉喔：弗坚”中触发。

击败突然要求挑战的家伙，接着任务需要到第三幕后才会继续发展。

矿坑苦差事

特殊要求：执行主线“地下生活”途中自动触发。

下矿坑之前要与赛西而对话，那时他会要求杰洛特帮忙除掉那些怪物，至少带三个蜂窝炸弹再下去，要是在第一幕就买了“霰弹”的炼金配方就更简单了，要多少做多少。矿坑内有三处裂缝，靠近后按A键放置蜂窝炸弹，全部炸掉即可。



TIPS 如果在NPC的家里找不到他们不要着急，直接站在他们的房子里冥想到晚上，他们就会自动回家睡觉了。比如老是喜欢乱跑的弗坚长老赛西而，就可以用这种方法给叫回来。

人面妖鸟合约

特殊要求：第二幕到达弗坚后去接任务即可。

在弗坚旅店的告示牌上接到此任务，“人面妖鸟合约”中破坏妖鸟巢穴需要用到专门的“人面妖鸟陷阱”，可以去弗坚铁匠铺买，一百六十一块一个，价格昂贵，而且至少要买七个，这里建议各位花一百零一块钱买图纸，收集材料后找人做，可以省下不少钱。当然如果怕麻烦手头又宽裕，可以直接买现成的。

陷阱准备好后去打人面妖鸟积累知识，知识积累完毕后系统会提示摧毁七个巢穴，摧毁巢穴的方法是把陷阱放置在地上，人面妖鸟会自己捡起来并带回巢穴，只要它把陷阱带走就一定会成功，把洞穴外的四个巢穴全部炸毁以后，还有三个是在洞穴内的，需要进洞后继续放陷阱，全部炸毁即可。如果在洞外时不小心放多了陷阱，不要担心，只需要将周围的敌人都清理干净，再靠近陷阱按X键就能回收。完成后回弗坚找赛西而领赏。



人面妖鸟之后合约

特殊要求：“寻找魔法物品”中赛西而同意打开大门后自动触发。

顺手获得奖励的一个任务，在人面妖鸟洞穴中将雷索的梦境捡起后会遇到大量妖鸟，人面妖鸟之后就在其中，如果终结技槽满了可以一招直接秒它，将其击败后记得搜尸体，再回去找赛西而领赏。

一整袋的羽毛

特殊要求：执行主线“寻找魔法物品”时接到任务。

到达人面妖鸟巢穴之前的场景右侧有个小木屋，进去和那个人说话，接着他会要求杰洛特去找十二根人面妖鸟的羽毛，由于后面还会再追加羽毛的数量，因此建议大家直接收集够七十八根再回来找他。收集齐后返回，他会请求杰洛特找更多羽毛来，趁机执意要求把价格提高很多，最后他会答应，这次杰洛特要收集六十根羽毛。再度返回，选择“我洗耳恭听。”，这家伙居然还要八根羽毛，给他后拿到酬劳，过段时间再回来找他。

再度回到小屋，进入后会发生剧情……依次选择“咳咳。”→“天气真好。”→“收下这羽毛。”→“再见。”，任务就会完成，接下来将获得的战利品装备上去吧，效果非常帅气哦！



神秘河流（续）

特殊要求：完成“神秘河流”第一幕的部分。

调出大地图，能看到左下角有个沉船的标识，去那里找到一个木箱，取得里面的东西即可，任务会在第三幕继续进行直至完结。



巴尔提摩的噩梦

特殊要求：执行主线“寻找魔法物品”时接到任务。

进入到人面妖鸟聚集的洞穴中，观看雷索的梦境后需要寻找一个最有力量的梦境来调查，主线任务物品是红色水晶（龙之梦），蓝色的水晶是伊欧菲斯的梦境，触发该任务的水晶为透明的，捡到后观看这个梦境。

回到弗坚找巴尔提摩的屋子，具体位置在矿坑入口附近，那里有个路口，右边上坡通往赛西而的家，而左边上坡就是巴尔提摩的屋子，靠近后发生剧情，去左边找一个叫托瑞克的人说话，接着进入巴尔提摩的家调查，注意观察有一面墙壁是很脆弱的，用阿尔德法印打烂进去，找到关键道具后离开，面对托瑞克时依次选择“没什么好玩的东西。”→“只是好奇。”

去采石场（打人面妖鸟的地方），在小木屋的左边使用徽章效果，能看到左边一块大石头在闪光，上面有人留下的符号，接着一直走到采石场的底部，面对人面妖鸟洞穴的入口，从左边的斜坡上去，右转能看到一个宝箱，关键道具“符文钥匙”就在其中。来到地图上所显示的沉船位置（如果“神秘河流”第二幕部分还未完成可以顺便做了），到达沉船面前后回头，面对来路的方向，能看到右手边似乎有隐藏道路被一些植物挡住了，过去启动徽章确认一下，能看到背后似乎有玄机。直接穿过植物，打开隐藏门进入密室内，拾取宝箱内的关键道具，随后托瑞克带着两个人出现，解决掉他们，取得托瑞克身上的钥匙，回去找赛西而，把巴尔提摩的笔记给他看，获得一把叫古威希尔的好钢剑和几十块钱。

可疑：托瑞克

特殊要求：在主线“王家之血”进行中触发，需要“巴尔提摩的噩梦”任务中取得的钥匙。

在完成在主线“王家之血”中期，平民们会要求处死王子，到达目的地之后会有一小段时间给杰洛特调查，这时不要跟其他人说话，直接找到离王子房门较远的三个矮人说话（一定要这么做，否则“隔墙有耳”有可能无法完成），把对话中的选项都选掉，然后“可疑：托瑞克”任务触发。

记得之前第一次找到托瑞克的地方吗？旁边那个红色门的屋子就是他的家，进去启动徽章，在武器架旁边能看到一个小箱子，用“巴尔提摩的噩梦”中取得的钥匙打开，取得证据，任务完成。

隔墙有耳

特殊要求：在主线“王家之血”进行中触发，过多多余的动作会导致任务失败。

如果严格按照“可疑：托瑞克”中的步骤完成了任务，回到王子的房门口，找中间的一群平民说话（一定不要找错人，最好在进门前存档），说完后不要理任何人，直接出门找提示中那个可疑的平民说话，亚克席他或者威胁要砍下他的手臂，再去找赛西而询问具体位置，接着到欧而康的房子进行搜查，调查书桌后任务完成。

TIPS 游戏中最忠实的同伴其实是矮人，战斗中会帮你吸引敌人的注意力，可爱的身高不会挡住你的视线，最重要的是不会像法师那样动不动就打你。

第三幕

石像鬼合约

特殊要求：在主线任务“术士高峰会”剧情触发之前完成。

去旅馆前的告示牌上接受合约，接下来必须与石像鬼战斗来获得与其对抗的知识，城内有三处石像鬼聚集的地方（如图），分别是洛穆涅城门左侧【①】，洛穆涅城门右侧【②】，圆形剧场旁【③】，分别对应三处封印，解开的方法为两种顺序随机，其中左侧房间【①】的宝箱里有另一分支“密码抄本”的触发线索。如果将石像鬼打完还没有获得知识，可以稍微离这几个房间远一点，冥想几个小时，再回来石像鬼会再出。值得一提的是，如果走的是伊欧菲斯路线，记得从大门前那段没有守卫的地方绕，不要走士兵集中的地方，否则会被围殴。

左侧房间的两种解法为：以背对进来的门口为基准，依次触摸左侧墙上的封印，右侧墙上的封印，左侧地上的封印，箱子前面的封印；或左侧墙上的封印，左侧地上的封印，箱子前面的封印，右侧墙上的封印。依次尝试即可，错误的话会损失一些生命值。

右侧房间的两种解法为：以背对进来的门口为基准，依次触摸右侧墙上的封印，右侧地上的封印，左侧墙上的封印，左侧地上的封印；或左侧地上的封印，右侧墙上的封印，右侧地上的封印，左侧墙上的封印。依次尝试即可，错误的话会损失一些生命值。

圆形剧场旁的两种解法为：以背对进来的门口为基准，依次触摸左侧地上的封印，右侧地上的封印，左侧墙上的封印，右侧墙上的封印；或右侧地上的封印，左侧地上的封印，左侧墙上的封印，右侧墙上的封印。依次尝试即可，错误的话会损失一些生命值。

封印全部解除后，回到主广场，找旅馆旁边角落里卖武器的巴勒司领赏。





密码抄本

特殊要求：在主线任务“术士高峰会”剧情触发之前完成。

找巴勒司解读密码抄本，接下来得知需要找到安卓嘎兽女王的费洛蒙、孽鬼战士的鲜血、魔牛妖的脑、人面妖鸟蛋，其中人面妖鸟蛋可以用腐食魔舌代替。凑齐材料后去找巴勒司，他会把打造剑的蓝图给杰洛特，之后只要收集齐蓝图上的材料就能打造出这把剑。

专业比腕力者：洛穆涅

特殊要求：在主线任务“术士高峰会”剧情触发之前完成。

在旅馆前的告示牌上接到这个任务，然后去找铁血努马，比赛一开始基本无悬念地输掉，因为我们的对手实际上喝了一种药水。马上与旁边的商人说话，在他出售的商品里找到“合成代谢类固醇”，花两百零一块买一瓶，喝下去之后再去找努马，把赌注下到最大，然后可以轻松地赢了他。

扑克脸：洛穆涅

特殊要求：在主线任务“术士高峰会”剧情触发之前完成。

在之前城门右侧打石像鬼的房间旁边有个小屋子，里面坐着四个玩骰子的人，这里需要先和那两个精灵比试，再玩赢邻桌的两个术士，最后去主广场找一个叫做“可敬的洛克哈特”的人，赢了他可以选择要钱还是要东西，按照自己的喜好来就行。

要还清的债款

特殊要求：在第二幕中触发分支任务“分出高下”。

如果选择的是罗契路线，来到洛穆涅主广场会遇到之前在分支任务“蓝带之争”中突然出现的士兵，将其击败后任务完成。

如果选择的是伊欧菲斯路线，来到洛穆涅城门右侧那个玩骰子的房间会再次遇到“男子汉喔：弗坚”中突然出现的贵族，将其击败后任务完成。

死亡笔记（续）

特殊要求：完成“死亡笔记”第二幕的部分。

去找巴勒司，选择“我想知道关于这笔记的一切。”，接下来巴勒司会想要报酬，亚克席他。接着前往洛穆涅的下水道，往前走一点就能发现鬼火，依次选择“Zi”→“Uddu-ya”→“la la”→“Gat”→“Exa”→“Nibbit”→“Kanpa”→“Gat”→“Uddu-zi”，成功后鬼火消失，进入出现的传送门内。

房间里共有七个火堆，为了方便解说这里给它们简单编号，房屋中央的为“1”，然后以背对进来的方向为准，从左手边起按照顺时针方向给火堆编上“2”至“7”的编号，接下来按照“2”、“6”的顺序点燃火堆就能进门。这里需要注意的是，走近要点燃的火堆最好稍微等一下，特别是刚点燃“2”号火堆之后，因为如果提早冲到火堆面前去连按A键可能会误点到别的火堆上，这样会出现无法还原的情况，因此建议在刚进到此房间时存档，如果不小心出现了误操作可以马上读档。



见到守护者后，依次选择“这个神器究竟有什么作用？”→“是的，开始吧。”，然后就能开始重新加点，倘若担心再次出错，可以在与守护者进入对话前存档。

神秘河流（续）

特殊要求：完成“神秘河流”第一幕和第二幕的部分。

去洛穆涅的下水道搜索，能找到“维朗护甲”的蓝图，找巴勒司做出来即可完成任务，制作护甲的材料应该不成问题，但打造这件护甲需要两千块钱，不过护甲的性能确实很强大。

卷首特集
特别策划
动作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织

TIPS 作为一款美式RPG，本作简直可以称得上是成就神作，完全没有收集类的成就是多么体贴的设定。

《加强版》追加分支任务

百合与蝮蛇

触发章节：第三幕（罗契路线）
同时进行的支线：皇家案件证人、信差、有约必守
进行中的主线：泰莫利亚之名！

与国王见过面后，跟随罗契，接下来会遇到一位叫做布莉吉妲的女士前来寻求帮助，选择“好吧。”同意帮忙。

跟随布莉吉妲走，遇到敌人后不要离开她身边，先搞定持剑的两名士兵，再绕上岩石弄死两个弓箭手。下一批敌人出现后，先立刻冲上前去秒杀一个弓箭手，然后赶紧退回布莉吉妲身边避免她被围攻，可以用阿尔德法印来干扰敌人。找到接头人的尸体后，先冲上去给法师一刀，然后退回来注意保护好目标，多使用格挡，同时要当心被法师偷袭，如果终结技蓄满可以赶紧放，敌人数量变少后战斗会轻松一大截，对话结束后选择返回洛穆涅。

进城直奔目标人物所在的地点而去，对话完毕后，可以选择去找金柏特的书记询问信件的真实性，也可以去找纳塔利斯指控金柏特的罪行，倘若选择后者，那么系列分支任务就会结束，真相也无法查出，因此选择前者来继续调查真相，真相大白时还能获得酬劳。位置很近的那个任务提示就是书记所在的位置，烂醉如泥的他完全无法进行工作，因此杰洛特必须自行进入房间内，调差桌面，选择“测试金柏特男爵的信件”，其实书记那乱七八糟的梦话和附近能找到的书就是接下来操作顺序的提示。操作顺序为：“将生石灰加入瓶中。”→“将水加入瓶中。”→“将鹈鹕鸟粪加入瓶中。”→“加热烧瓶，萃取蒸汽并以冷水让它凝结。”了解信件为伪造的之后，回去找金柏特，告诉他信是假的拿到报酬，接下来请选择“那是什么？”和“好，这工作我接了。”来继续调查真相。



去和艾德利克见面的路上会遇到马拉维而伯爵的仆人，于是转而先去见伯爵，再前往目标地点，中途别忘了存档，因为等下的战斗会有些麻烦。对话开始后，选择“放过他们”并与敌人开战，一开始敌人会迅速投掷出武器来干扰我们的行动，躲开后立刻去保护敲诈者的首领，他的血被打两下就没有了，这里放阿尔德很容易打到自己人身上，因此建议用亚登法印。战斗胜利后将任务追踪切换到“信差”，给马拉维而送信的人出现后跟踪上去，随后的两场杂兵战斗不难，格挡反击足以应付。与法师的战斗稍微有点耐心即可，他发动的火焰爆炸事先会在地面有提示，提前跑开就行，只要杰洛特一靠近法师，他就会提前传送走，不过仔细观察能发现他传送的几个地点是固定的，看好某个地点放个亚登在地上，然后就跟着跑把他赶过去，等他失去行动力的时候砍他就行了，胜利后拿到信件，去找纳塔利斯，选择“指控金柏特与马拉维而”。

洛穆涅的秘密

触发章节：第三幕（伊欧菲斯路线）
同时进行的支线：迪亨纳的记忆、真不常见的一本书
进行中的主线：最重要的理由！

在洛穆涅的主广场会遇到一群法师，进入一旁的高塔内，从第二个门进去，遇到他们后可以选择拒绝合作或者帮他们的忙，如果选择拒绝合作的话会立刻开战，在狭小的空间内同时与几个法师战斗非常吃亏，进门之前最好喝药涂油，不过如果杀死了法师们，任务就会立刻结束，因此建议选择帮助他们来继续任务。

通过下水道的时候要打不少怪物，有这么多法师跟在身后简直就是悲剧，最好能把怪物夹在法师和杰洛特之间，不然法师们的法印基本都会准确无误地打到杰洛特的身上，他们被怪物围攻的时候不用去管，又死不了，趁机磨怪物的血就好，往前走需要回答守护之眼的问题，在眼镜NPC挂掉之后建议先存档。

守护之眼随机问三个谜题中的一个：如果问题是“愉悦或恐惧，我出没于黑夜或白天。长或短，但你的孤单，不可或缺，我是……”，答案为“梦”；如果问题是“可以仁慈，也可以无情；不愉快时我会夺走受害者。我可以与您并肩，或者伤害您；尽管您已经拥有我，我赋予恩惠。”，答案为“命运”；如果问题是“我看似飞翔，被认为严酷。我可以成为您的货币并医治所有伤口，但没有太多东西可以承受我的考验。”，答案为“时间”。



进门后准备一下，等下要和一大群士兵开战，个人建议找个安静的角落格挡看他们乱打，不然简直就是“腹背受敌”，一定要加入战斗的话，先解决掉弓箭手，战斗结束后把几个关键的道具都捡一下，然后存档准备回答另一个守护之眼的谜题。守护之眼的谜题说完后，选择“第一行”，然后同伴会说出三幅画的建议，记住第二幅画的样子，选择“龙星座”，再选择“第二行”，同样记住第二幅画的样子，选择“满月”，接着选择“第三行”，记住第二幅画的样子，选择“以天空为背景的山脉”（注意是第三个选项），都选完后准备去画前站着，两个同伴会自行站到其中两幅画的前面，杰洛特站到最后一幅画前面就好，等另一只可怜虫被烤熟，就可以进门了，倘若选错的话会有额外的战斗要打，对手是石像鬼。

与魔像的对话要注意技巧，如果能说服它，就可以避免战斗，否则要同时与三只魔像对抗，难度比较大，在这么小的空间内，一开场如果没避开就会被直接连死，给自己加上昆恩法印，多翻滚，打一下就跑（不要砍正面），要是它们注意力在同伴身上就最好了，可以伺机偷袭，倘若铁了心要打魔像，就随便乱选开战即可。要想避免战斗的话，先把除“这是不会有结果的。”这个选项之外的话语都问一遍（使用亚克席的那个不要选），接着会出现新的选项“我知道的够多了。”，选择这一项，再依次选择“我知道你是个守卫，而且对此抱持敬意。”→“我是个贵宾而且想谈谈话。”→“我们来谈谈谎言与幻术”→“只有你和主人的意志确实存在，其他的一切全都不可靠。”，接着魔像会被杰洛特活生生说死。

搜索整个房间，辛西亚施法完毕后发生剧情，之后有三个选项，如果选择“好吧，我们扯平了。”会立刻结束任务，要是选择“我不能让你带着那东西离开。”就要同两个法师开战，倘若选择第三项“我想试试这个神器”，只需要和辛西亚一起击败亚德伯特即可，还可以和辛西亚继续发展任务，因此建议选择第三项。亚德伯特会分身，不过这并不可怕，把每个分身打死就行了，开战加上昆恩法印，找机会上去砍两下。战斗胜利后的选项可以随意选择，接着捡起物品，出门选择“返回地表”，去旅馆找辛西亚。

旅馆就在主广场处，门口还有接分支任务的告示牌，进去就能看到辛西亚，所有的对话都选择第一项的话，能触发与她的额外剧情……剧情触发完毕后，重新与她对话，这次与她讨论书的问题，任务结束。

TIPS 游戏主线中需要用猫药水追踪那段简直就是噩梦，因为眼睛会被晃得看不清东西，弄得许多玩家以为猫药水是多余的。

暗黑难度邪道打法

THE WITCHER 2 ASSASSINS of KINGS ENHANCED EDITION

注：下文将弗农·罗契路线简称为蓝衣路线，将伊欧菲斯路线简称为精灵路线。

暗黑难度只要有一个合理的加点顺序便可毫无难度可言，利用炼金天赋中的逆天技能——“突变”几乎可以破坏游戏的平衡性。只是初期升级加点时，攒够足够的加突变槽需要一个过程，一旦完成后游戏瞬间难度为零。

首先强烈建议玩家打通暗黑难度前不妨走一遍普通难度，反正全成就也要打两遍，第一遍熟悉流程还是很重要的。

整体而言，由于初期没有足够的技能槽插突变物，暗黑难度最难的地方应该在第一幕。序章和第一幕阶段基本上也就是被敌人砍中两刀死，面对 1 对多的情况下基本毫无胜算可言，此时最为重要的就是利用昆恩法印，法印破掉后再补，砍的时候多跑多翻滚，没事多抹抹油，不要贪刀是暗黑难度下的主要打法。

第一幕下船进村前可以拿到狩魔猎人银剑蓝图，之后第一时间打造，初期用狩魔猎人银剑基本就够了，后期会有顶级的狩魔猎人银剑，同样推荐打造一把。银剑造完后就推荐去做章鱼护甲任务，还可以拿成就，打造出来的章鱼护甲在初期算是强力装备，材料可以从章鱼尸体中找到，其他在广场商人那里可以买，卖完后冥想休息一段时间就又有新的了。当然，条件允许的话暗黑难度推荐去打造一套亵渎者套装，所有材料广场商人都有，不过价格不菲，可以后期来完成。其他支线能做就做，不想做就用下文中的练级方法去第二幕刷级。



培养逆天角色方法

玩家初期技能点数有限，一定要加到正确的地方。等炼金天赋开启后就把最逆天的“灌输”（所有突变效果增加）和“突变”习得，“炼金”技能可以在玩家炼金的时候随机刷出突变物，加两点后 10% 几率还是挺高的，所以一定要学。之后开始炼金造药水，材料在平时打怪的时候或者捡都可以拿不少，10% 的几率很快就能刷出玩家想要的突变物。等玩家学完“灌输”技能之后就可以开始加突变物了，由于加了突变物后无法卸下，所以在这里再次强调一定要先把“灌输”技能学会，推荐玩家在突变物方面都装大幅的，如果实在刷不出就用普通的，小幅的就算了。加突变物一共三个方向，负效果路线，攻击路线或者防御路线，基本上用到的就是威力突变物、力量突变物、极致突变物，要加就只加其中一种，其他增加射程以及法印攻击力之类的可以不用。每种突变物加多个以上后就会有非常猛的效果，比如力量突变物在加 5 个以后就会变成 25 点攻击力，10 个以上就是增加 50 点，游戏中最强力的武器也不过 50 左右攻击力，这种多个相同突变物相加后的效果非常变态。如果加极致效果方面的则成型时间比较晚，越到后面几率越高，35 级后配合个别技能（如巧技和旋风）和武器可以有 100% 的几率打出负效果。不过初期效果不如直接加攻或者防效果明显，而防御即便再高，对付有些 BOSS 也比较吃力，所以华尔兹还是强烈推荐大家加攻击力为主，后期敌人基本一刀一个。走完炼金后开始加剑术路线的能力，增加突变槽的同时，有几个增加威力的技能（如猛劲）也非常不错。





有了强力防具和大致加点路线后会发现第一幕可以简单不少，章鱼怪纯粹背版就能打赢。蟹蜘蛛的话抹个杀虫油，用亚登困住其行动后绕背砍能把它屈死。打雷索猩猩的时候也是抹吊死者油，然后用加昆恩法印砍一下一翻滚的方法慢慢磨死他，雷索猩猩的转圈挥剑后破绽非常大，绕背可以砍两次。雷索加昆恩的状态就绕圈跑，别离太远，不然他会用法印和道具,近距离诱惑他出刀。第一幕末尾选择路线方面，个人感觉精灵路线升级快，要比蓝衣路线稍简单一些。

第二幕开始不久后就可以进行刷级了，方法如下。

练级大法

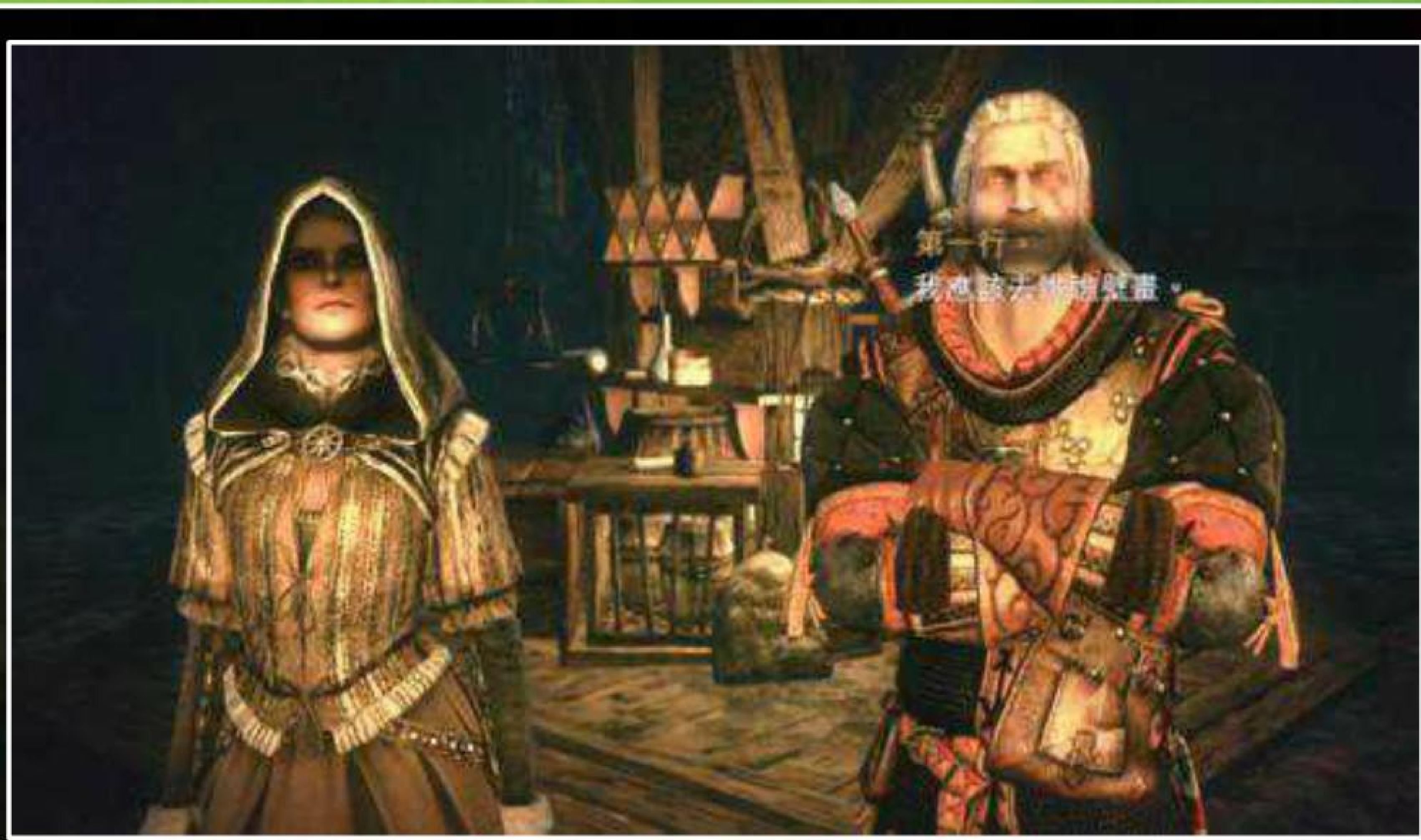
由于游戏中完成任务才会有很多的经验值，杀怪虽然也有，但少到几乎可以忽略不计，那是不是要升到 35 级只有做任务呢？其实游戏还是有刷级的方法的，只是危险系数很大，刺激度满点，方法如下。

无论走蓝衣路线还是精灵路线都可以，在第二幕中会有通往南北两方的迷雾场景，两个路线都是在第二幕迷雾中救完盟友开始，到消灭迷雾任务这段时期可以刷，其中剧情需要穿过迷雾的情况不算。迷雾中的敌人非常猛，最多两刀就能要了玩家的命，而且还有多个弓箭兵射箭，中两箭也是死。要进里面刷级最好还是有些能力的情况下，走突变攻击力路线会容易许多，不然会砍不动这里的敌人，停留的时间越久，死的几率越高。攻击力不够的情况，有个方法是买顶级匕首或者舞动之星扔死对方，不过买匕首和炸弹价格不菲，需要投资，仅在初期推荐。等玩家攻击力够 5 刀重攻击可以砍死一个敌人的时候，就可以刷了，先加昆恩法印后进入迷雾战场，之后立刻往回走（为了尽早逃离迷雾），注意别走出去，回去的路上很可能出现敌人，对着它猛砍，砍死后马上走出迷雾（注意一定要多翻滚，切换画面时被射死一样算死），出去后马上存档再进入杀，迷雾里杀一个敌人，等级低的情况下经验值几乎是暴涨，20 多级以后是杀一个涨一格，杀 16 个升一级。到了后期突变物够多的情况下，杀人也会简单不少，熟悉跑路路线后可以试着多杀几个敌人再走。虽说迷雾中危险不断，升级也不是特别快，但依然推荐那些不想做任务或者想补那么几级的玩家来尝试。

利用上面的刷级方法基本可以在第二幕中将所需技能点数的突变物加个七七八八，多个威力突变此时攻击力应该足够惊人了。第二幕在防具方面用亵渎者套装就足够了，精灵路线几乎找不到太好的杀人钢剑，由于末尾会有多场与人类的战斗，建议还是买一把趁手的。银剑则可以找到不少强力的，以攻击力高为主吧。基本上第二幕 BOSS 很少，军旗恶灵可以不停地砍没难度，打迷

TIPS 如果在黑暗的坑道尝试过喝下猫药水哪怕一次，你就会明白这瓶药水的真正作用。猫药水不是用来追踪什么血迹的，而是让你在一片漆黑的坑道中看清每样东西。

卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织



雾战灵的时候我绕背连续砍了大概不到 10 刀就结束战斗了。

提醒各位一下，走精灵路线第二幕打完最少一定要 30 级，等级不够的玩家要多补几个支线任务，或者用上文提到的刷级方法练级，不然最后无法升到 35 级，哭都来不及。

第三幕精灵路线，开始就建议玩家去做加强版专属分支任务“洛穆涅的秘密”，具体方法见前文的全分支任务详解。

说死魔像后在房间内可以找到一把十分强力的银剑，用这个砍石像鬼和玩似的。顺便一提，走蓝衣路线的玩家可以在掰腕子猛男旁边找到洗点房间，建议如果不是非洗点不可的话，不如选择将那个老头打死，会得到一把非常强力的武器，注意这老头实力很强，会召唤强力石像鬼，打起来很麻烦。之后去把石像鬼任务做了，完成后可以拿到一把更强的银剑（圆形剧场附近），和一把最强钢剑的蓝图。防具方面其实意义不大，打龙的时候怎么也是一招死，不过石像鬼之类的任务是还是需要用到的，打造一套暗黑难度的弑亲者套装便可。杀龙前等级应该可以到 35 级，威力突变物可以加到最大，有了最强的两把剑，攻击力也足够了。由于玩家攻击力逆天，会发现龙非常不经砍，如果抹了油喝了药那砍起来就更快了。注意砍龙一定要一刀一翻滚，绝对不能贪，不然亚登被打掉后再挨一下必死无疑。杀完龙暗黑难度基本上已经算打完了，最后的雷索猩猩可以选择不打，一样拿成就，打的话在玩家超高攻击力面前也毫无难度。

10000元成就以及刷钱相关

关于获得 10000 块钱的成就，游戏不存在瞬间致富的方法，加上游戏中获得钱的次数不多，要想身持 10000 元多半还得靠刷道具来卖。还可以通过将玩家身上的东西都卖掉的方法来拿这个成就，卖前存个档，卖后看还差多少，再去刷材料，这样解了成就读档即可，之前的东西全在。第一幕可以在孽鬼的洞穴刷，第二幕建议去刷人面妖鸟，第三幕可以去下水道刷腐食怪。方法都是杀完后开门冥想，时间过后再去继续刷。

隐藏武器

这个隐藏武器只有走精灵路线才能拿到，玩家进入洛穆涅任务中塔 2 楼可以看到一个门，进去后需要先杀几个恶灵，旁边可以看到四个水晶，用阿尔德法印和伊格尼法印各点亮两个后会开启隐藏大门。里面会找到一个蜥蜴人雕像，调查雕像后会展开一场 BOSS 战，打法和普通的法师一样，不过他会连放三次攻击魔法，玩家翻滚躲避三次等其昆恩法印消失后上去砍就行了，BOSS 血少后会召唤恶灵，并且在旁边不停干扰玩家，对付恶灵玩家只需要一砍一翻滚即可，砍一刀就跑，全灭后继续单挑法师。反复三个回合便可将这个 BOSS 击败，拿到一把十分强力的钢剑。



狩魔猎人的成就殿堂

THE WITCHER 2 ASSASSINS of KINGS ENHANCED EDITION

序号	成就名称	成就要求	点数
01	序幕	完成序幕	5
02	第一章	完成第一幕	5
03	第二章	完成第二幕	10
04	第三章	完成第三幕	15
05	未完待续……	以任意难度通关	50
06	疯子	以暗黑难度完成游戏	100
07	学徒	使用炼金术调和5瓶药水或剑油	10
08	守财奴	持有10000块钱，不可累计	10
09	巴拉维肯屠夫的归来	杀死500名敌人	30
10	集中	连续3次反击成功	30
11	工匠	在工匠处打造一件物品	10
12	赌徒	在掰手腕比赛、骰子比赛以及拳击比赛中分别赢过一场	15
13	跳弹	以打飞敌人放出的箭的方式杀死1名敌人	10
14	三人行	以剑术天赋的终结技“群体终结技”一次杀死3名敌人	15
15	完美主义者	在不损失生命力的情况下连续杀死10名敌人	15
16	炸成碎片	用一个炸弹炸死两名或以上敌人	15
17	扑克！	在投骰子游戏中扔出5个一样的数字	30
18	炼金大师	在炼金术天赋树中的“突变”中投入天赋点	10
19	魔法大师	在法术天赋树中的“魔法感应”中投入天赋点	10
20	大剑师	在剑术天赋树中的“战斗锐敏”中投入天赋点	10
21	突变！	镶嵌5个突变诱发物	30
22	等级十	等级提升到10级	10
23	等级三十五	等级提升到35级	50
24	测试员	在竞技场模式中打赢第5场	10
25	最后的胜利者	在竞技场模式中打赢第30场	15
26	胁迫者	在对话时胁迫某人	15
27	害虫控制	完成所有与摧毁怪物巢穴有关的任务	20
28	图书馆长	找到所有关于疯人院历史的额外资讯	30
29	巨章鱼怪	杀死巨章鱼怪	10
30	战灵	杀死战灵	15
31	巨魔之友	饶了游戏中所有的巨魔	15
32	巨魔杀手	杀死游戏中所有的巨魔	30
33	鹰眼	用弩炮击中艾奇维里伯爵	10
34	影之人	成功潜入罗列多的后院并找到巨章鱼怪陷阱的零件	15
35	触手收集者	使用章鱼陷阱切断其触手	30
36	巨章鱼怪护甲	用巨章鱼怪尸体里的材料制作一套护甲	20
37	观光客	跟着扎维克游览整个营区	10
38	斗剑士	在科德温竞技场所有的比赛中取得胜利	15
39	偷心人	诱惑薇丝	10

TIPS 不过在有亮光的地方，猫药水就很不好用了，喝下后画面会变得十分刺眼，倘若玩家走出坑道后猫药水的作用还没有消失，可以原地冥想一下让药水失效。

TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE RESEARCH XBOY

序号	成就名称	成就要求	点数
40	死灵法师	在戴斯摩的幻影中经历所有记忆	50
41	潜入行动	潜行通过整个下营区而不触发警报	20
42	国家利益	阻止罗契杀死亨赛特	15
43	勤王者	协助罗契救出阿奈丝	15
44	破术者	协助伊欧菲斯找到破解莎琪亚法术的匕首	15
45	撒马利亚好人	在不稳定的传送门中救席儿一命	10
46	猎女巫者	让席儿在不稳定的传送门中死掉	10
47	龙之心	饶过或拯救莎琪亚	20
48	龙	杀死龙	20
49	复仇者	杀死雷索结束整个游戏	30
50	老朋友	饶了雷索结束整个游戏	30

成就拿法要点

成就01～成就05

完成游戏即可获得的成就，对于难度选择没有任何要求。

成就06

暗黑难度通关即可获得，本作的战斗有一定难度，具体打法可以参考前文的暗黑难度打法。

成就07

五瓶的要求是相当低的，属于游戏中自然累积就会取得的成就。

成就08

这个成就的难度在于不可累计，必须一次性持有，面对游戏中物品高昂的售价，NPC 们在任务回报中给的酬劳实在太有限了，因此要想凑齐 10000 块钱，必须亲自去刷一些素材并采取一定的售卖技巧，具体方法和建议各位可以参考前文的“10000 元成就以及刷钱相关”。

成就09

杀 500 个敌人的成就几乎没有难度，因为是可以多周目累积的，并不要求在一个周目内完成，全成就至少要走两遍流程，因此达成不是问题。

成就10

连续反击成功三次即可，走剑士路线的话反击是相当常用的技能，在主线任务“永无停止的战场”中，需要操作一个手持长剑的士兵亡魂面对数个敌人，在此时达成即可，由于反击提示的提前出现时间还是挺充足的，因此本成就难度也不高。





成就11

只要有蓝图并收集齐蓝图上的全部材料，花费一些金币就可以打造出装备。打造装备不一定非要找铁匠铺的铁匠，一些出售陷阱蓝图的商人也能打造东西。

成就12

比腕力、玩骰子、拳击赛是本作的三个小游戏，它们都有各自对应的支线任务，不过如果仅仅游玩主线也可以获得这个成就，各自胜一场是非常低的要求。

成就13

想要达成这个成就主要需要习得将弓箭弹回的能力，这个能力是训练天赋树中“弓箭偏转”的第二等级。最佳的达成方法是在一场战斗中将敌人杀得就剩下一个弓箭手，然后不要离他太近否则他会把弓箭给收起来。

成就14

这个成就需要在对人类敌人施放时达成，由于群体终结技发动的时候有效范围比较小，因此最好是敌人都挤在一堆的时候冲过去放，这样能保证一次杀三个。

成就15

在序幕的“带领攻击”任务中，有许多友军和敌人在混战，此时达成是最合适的，不过在前往操作弩炮的路上有几个弓箭手，因此要特别注意，实在不行就用他们之一当做十连杀的第一个牺牲品。顺便一提，为了更快地拿到这个成就，可以直接选择最低难度。

成就16

找一个位置窄敌人多的地方，把敌人的体力稍微削减一下，最后再送一个炸弹过去即可。

成就17

本作的全成就时间存在一定变数，主要就是因为这个成就。玩骰子这个小游戏技术上的讲究并不多，主要还是要看运气，而要求投出 5 个一样的数字就更加困难了。对此，玩家能做的就是参考前文骰子的玩法和规则介绍，至于具体什么时候能解开，真心需要看 RP。

TIPS 炼金的时候要注意材料的选用，一般来说系统会自动选择数量最多的材料，但有时却会莫名其妙地把相对珍贵的材料作为炼金备选，因此各位在下手之前记得检查一下材料，不要把珍贵的材料浪费了。

卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织

成就18～成就20

几个关于在固定技能中投入天赋点的成就看起来麻烦，但其实并非如此，只要利用好游戏中的洗点分支“死亡笔记”，取得这几个成就需要的只是几次 S/L。首先，走罗契路线接到“死亡笔记”任务（具体方法请参见前文分支详解“死亡笔记”），在见到守护者之前存个档，正确选择对话后开始重新加点，将没有投入技能点的相应技能都加上一点即可。需要注意的是，如果在洗点任务中重新加点，成就会在全部点数都加完并显示“任务完成”时才会解开，并非像正常加点时那样投入就立刻解开，因此请确认获得成就后再读档。

成就21

镶嵌 5 个突变物需要在一个周目内完成，必须同时在已经获得的技能中镶嵌 5 个突变物，一般来说走自己选择的路线和训练天赋树就足够凑齐 5 个有突变槽的技能了，具体哪些技能有突变槽可以参考前文系统解析部分的“天赋树”进行查看。

成就22、成就23

本作满级为 35 级，走伊欧菲斯路线比较好达成，建议多做做支线，又能得经验又能得金钱与装备何乐而不为。另外，只有在故事模式中成长到 35 级才算有效，在即使吃了败仗也会升级的竞技场模式中满级是不算的。

成就24、成就25

竞技场模式中总共有 30 场战斗，可以选择简单难度进行挑战，如果输了的话不会回到第 1 场，只需要接着挑战即可重打刚才的战斗，无论胜败都能升级。竞技场模式中每场比赛胜利后可以选择奖励，这里请优先选择武器，防具主要选皮甲，靴子和裤子可以稍后考虑，好的突变物质要拿。在同伴选择方面，最好是选矮人，性价比高，因为选择同伴的目的仅仅是为了吸引敌人的注意力，而不是真的靠他们增强什么战斗力。如果选法师简直就是悲剧，因为她的攻击基本都会准确地打到杰洛特身上。最后需要注意的是，部分战斗中有不少大型敌人，它们最可怕的地方在于会把镜头震得晃个不停，完全都看不清楚了，因此要优先消灭掉。竞技场模式不能存档，必须一口气打完。

成就26

对话选择时随便威胁一下就能解开了，威胁话语的图标为红色的眼睛，一般都是言辞最为激烈的那句，例如“不说我就砍了你的手。”





成就27

巢穴分支任务有两大阵营公共的，也有各自独有的，完成任意一个阵营的全部巢穴任务即可解开。公共巢穴分支任务有：“孽鬼合约”、“安卓嚆兽合约”、“石像鬼合约”。罗契路线巢穴分支有：“腐食魔合约”。伊欧菲斯路线巢穴分支有：“矿坑苦差事”、“人面妖鸟合约”。

成就28

此成就必须在第一幕的分支任务“落入狂人之手”中达成，取得全部医疗档案资料即可，具体方法可以参考前文的分支任务详解。

成就29、成就30

流程相关的成就，击败相应的两个 BOSS 就会解开。

成就31、成就32

游戏中共有三只巨魔，一只在分支任务里（“巨魔的麻烦”），两只在主线任务中，帮助所有巨魔和杀死所有巨魔不能同时达成，而分支路线中的巨魔又在第一幕，主线任务中的巨魔在第二幕，遇到的具体时间会因所选阵营的不同而有区别，所因此需要老实地打两遍。

成就33

在第一幕的主线“遵照国王意志”任务中，需要辅助国王操作弩炮杀死艾奇维里，将准星瞄准屏幕中央一个隐约有敌人在晃动的地方，下令开炮，如果命中，则会看到两个可怜虫被轰飞，接着国王询问是否击中时，杰洛特会回答“他倒下了”。如果未能命中，剧情中会看到两个敌人躲开了，杰洛特也会回答“他躲开了”，此时应该立刻按下 START 键读取之前的自动存档。满足条件的话，成就会在这一小段剧情结束后解开。

成就34、成就35

在主线“不道德的计划”完成之前，一定不要把主线“巨章鱼怪”完成。在夜间与罗契到达罗列多的住宅后，暂时无法进入，因为罗列多要和席儿讨论事情，这时下楼和罗契说话，会有人过来表示罗列多的后院有能够制作专门对付巨章鱼怪陷阱的关键零件，接下来马上存档，准备从屋子的右侧潜入过去，翻进后院，从左边的梯子爬到窗前，偷听完毕后，从屋子的另一边翻出去，然后能看到右边有一大堆箱子，把每一个箱子的东西捡起来。值得注意的是，此处打晕士兵后，有一定几率看不到自己捡起的道

TIPS 如果对职业的选择觉得无所谓，强烈建议选择剑术路线，因为实战中最强大的其实就是剑术，格挡反击足以应付大部分的敌人，加上各种极致效果和突变，简直就是如虎添翼。

具，倘若这种情况发生了，请按下BACK键调出道具菜单，查看物品栏里是不是多了一个叫“铁架”的任务物品出来，如果已经得到，那么就可以放心离开了，要是还没有就接着找，已经错过的话就只能读档重来。

找赛锥克购买“巨章鱼怪陷阱”的蓝图，然后立刻做出来。与章鱼怪进入BOSS战之后，能看到场景左前方有一处闪光的位置，走近系统会提示按A键放出陷阱，下面只需要等章鱼的触手拍下来就行了。

成就36

将巨章鱼怪击败后，一定要记得捡尸体上留下的材料，然后再返回浮港找商人领赏，接着可以获得“巨章鱼怪壳护甲”的蓝图，如果之前因为选择错误没有得到的话也可以去赛锥克那里花钱买。去旅店对面的商人那里买厚布和硬皮革的蓝图，两个的价格都是两百零一块钱。下面需要做的就是收集齐材料，去铁匠铺找矮人，把护甲做出来就行了。

成就37

罗契路线主线独有成就。到达营地后，札维克会带领杰洛特逛军营，乖乖跟着他走，在成就解锁之前不要跟他说话。

成就38、成就39

罗契路线分支独有成就，具体取得方法可以参考前文分支详解中的“亨赛特万岁！”。

成就40

罗契路线主线独有成就。这一个成就取决于杰洛特在戴斯摩进行仪式中的探索进度，所经历的最完整片段是从仪式刚开始两名刺客说话，一直到被杰洛特杀死。如果满足要求，成就会在仪式结束后立刻解开。仪式的前半段是一定不会失败的，即使在洞穴中因踩到陷阱而醒来也可以立刻继续，与雷索对话完毕，将会进入后半段的潜入。由于潜入一开始时玩家可以存档，所以后半部分基本也就失去了难度，如果被发现只需要立刻读档重来，接下来只需要击败一些杂兵，撑到杰洛特出现就行了。

成就41

伊欧菲斯路线主线独有成就。在主线“王家之血”中，坚称没有绝对证据证明史登尼斯王子有罪，就能触发潜入科德温营地取得亨赛特国王血液的流程。到达科德温营地之后，按照前文攻略中所提示的方法进行潜入即可，由于被发现的话会被乱箭射死，因此不用担心会错过……





成就42

罗契路线主线独有成就。弗坚攻城记的最后，罗契会想要杀死亨赛特国王，此时只需要劝说他别这么做就行了。

成就43

罗契路线主线独有成就。第三幕中，不要管特莉丝，只要跟着罗契去救出阿奈丝公主即可。

成就44

在第三幕中不要选择去找特莉丝，而应该前去救菲丽芭并带她离开，之后会进入主线“破解咒语”，接下来只有最终拿到匕首游戏才能继续，因此只要进入并完成主线“破解咒语”，这个成就就不会错过。

成就45、成就46

与巨龙决战前，会在塔顶遇到席儿，她准备利用传送门离开时遇到了麻烦。倘若马上取下宝石就能救下她，无视的话就可以看到她惨死的过程。由于已经快到游戏的末尾阶段，而且这个选择几乎不会对接下来的流程发展造成影响，因此建议在爬塔之前存档，接着只需要先不救，然后读档，再救，就能拿到两个成就。





成就47、成就48

“龙”的要求是杀死巨龙，而“龙之心”的要求是放过或拯救龙，其中拯救龙只能在走伊欧菲斯路线中达成。在与巨龙的决战中将其击败后，如果走的是罗契路线，会有两个选择，杀死巨龙或放过巨龙，建议在此处选择杀死，因为伊欧菲斯路线中拿到拯救龙的匕首才能取得“破术者”成就，而取得匕首后就会自动拯救巨龙。

成就49、成就50

进行到终幕后，杰洛特要去面对雷索，劝说他离开能避免战斗直接欣赏结局，同时解锁成就“老朋友”。如果执意战斗的话要与雷索进行宿命对决，将其战胜后解锁成就“复仇者”。可以先杀他之后读盘选择放过，也可以两大阵营各选一种结局方式。



文 BrainlessCat 编 纱迦 美编 anubis

Kinect迪士尼乐园		Microsoft	动作冒险
X360	Kinect Disneyland Adventures		繁体中文版
	2011年11月15日	1～2人	1290新台币
	Kinect专用		对应玩家年龄：全年龄

本作堪称到目前为止最重量级的中文 Kinect 游戏。游戏中高度还原了迪士尼乐园的真实场景、环境、游乐设施等内容，自由度非常高，区域间的无缝连接让玩家如同身临其境，足不出户便可体验到迪士尼乐园的魅力。众多的卡通角色、丰富的收集内容以及可反复挑战的游乐设施，无论您属于哪一种类型的玩家，在游戏过程中都能找到属于自己的乐趣。注：由于游戏为中文版，因此游戏中出现的角色名、地名等全部照搬自原文，与大陆主流翻译有一定差异，在使用攻略时请注意。



迪士尼乐园观光指南

操作方式

通常情况时	
动作	效果
抬起一只手臂	跑步（移动手臂控制方向）
高举一只手臂	呼出道具栏
高举双手	呼出游戏菜单
挥手	同卡通角色互动

互动状态时	
动作	效果
伸出双手	索要签名
伸出单手	同卡通角色照相（手握相机状态下）
鞠躬	同卡通角色跳舞
拥抱	同卡通角色拥抱
击掌	同卡通角色击掌

注：索要签名的动作识别稍有问题，保持双臂伸直的姿势，有助提高识别率。

游戏菜单

冒险任务：查看当前任务内容。选取“设定当前路线”后，可以在多个任务间进行切换。还可以利用“在地图上显示”，快速进入该任务对应的游乐设施。

游乐园地图：可以快速进入迪士尼乐园中的各个区域和游乐设施，同时也能查看各个卡通角色的位置。地图上出现“！”的区域，代表该处有新的或未完成的任务。

游戏进度：查看当前区域的详细进度，游戏进度由 4 部分组成：秘密（除拍摄外的收集完成度）、冒险任务（任务的完成度）、游乐设施（游乐设施的完成度）、隐藏米奇（需要用相机拍摄的米奇图标完成度）

相簿：相簿分为 4 种，照片通行证、探险、秘密以及荧幕快照。除了任务中获取的相簿外，其他相簿需要玩家在商店购买。每个区域的商店中都有 3 个对应的相簿，购买后才能在该区域进行拍摄相关的收集。

签名书：与相簿情况类似，除任务获得的签名书外，其余需要在商店购买。玩家可以在任意一家商店中买齐全部的签名书。

别针徽章：查询徽章的收集情况。

道具

每当取得新道具时，卡通角色都会告诉玩家如何使用以及使用的对象是哪些，下面是各种道具的取得方式：

相机	取得方式：教学关卡。
魔法棒	取得方式：幻想世界，同仙度瑞拉对话。
镭射枪	取得方式：明日乐园，同巴斯光年对话。
钓竿	取得方式：边疆世界，同矿工彼得对话。
扩音器	取得方式：动物天地，同狐狸弟弟对话。
小望远镜	取得方式：探险乐园，同阿拉丁对话。
指挥棒	取得方式：纽奥良广场，同莱文对话。
喷水枪	取得方式：米奇卡通镇，同唐老鸭对话。

TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE RESEARCH XBOY

商店、钱币、等级

商店：除相簿和签名书外，玩家可以在商店里购买任务所需的服装和道具，商店中的别针徽章对成就没有任何影响。每当进入一个新区域时，玩家不必急于寻找商店的位置，可以跟随该区域的任务进入商店，再购买签名书和相簿。

钱币：玩家可以在进入游乐设施、游览迪士尼乐园以及使用魔法道具进行收集的过程中获得硬币。铜币价值 10 元、银币价值 100 元、金币价值 1000 元。

等级：游戏最高等级为 16，达到 8 级后可以拿到全部的魔法道具，之后等级的提升对游戏不再有实质性的影响。



收集要素

游戏收集要素非常之多，除指挥棒外的所有道具都对应的收集内容，好在相关成就只要求玩家完成其中的 50%，下面介绍道具成就的拿法。

钓竿的垂钓地点

探险乐园

地点 1. 地图上选择探险乐园入口，身后的池塘。

动物天地

地点 1. 商店对面，射击游戏后方的池塘。
地点 2. 商店门前的池塘。

米奇卡通镇

地点 1. 黛丝身旁的喷泉。
地点 2. 进入高飞身后的小道，右侧的水池。
地点 3. 唐老鸭身前的喷泉。

扩音器对应的内容

动物天地

内容 1. 动物天地的树。
内容 2. 动物天地的蜂窝。
内容 3.Hungry Bear Restaurant 左右两侧的熊雕像（Hungry Bear Restaurant 在狐狸弟弟的对面），屹耳对面的蜂蜜牌子。

纽奥良广场

内容 1. 纽奥良广场的树。
内容 2. 恶犬雕像（鬼屋左侧）。
内容 3. 狮鹫雕像（“鬼表情严肃的笑嘻嘻灵魂”指挥游戏的正前方入口处）。



米奇卡通城

内容 1. 卡通城的树。
内容 2. 卡通城的风向标（高飞右侧）。
内容 3. 奇奇蒂蒂身旁的树屋、米奇身前的喷泉、市政厅右侧楼梯旁的蓝色大门、Post office 门前的邮箱。

边疆世界

内容 1. 秃鹫。
内容 2. 边疆世界的树。
内容 3. 胡迪身后的喷泉。



小望远镜对应的宝箱

建议与相簿的收集一同进行，很多宝箱和探索地点或隐藏米奇在同一位置。

探险乐园

宝箱 1. 进入探险乐园正门后，在右侧卫生间的尽头。
宝箱 2. 在阿拉丁身后的花园中。
宝箱 3. 在丛林巡航游戏设施的入口左侧。
宝箱 4. 在精灵的右侧。
宝箱 5. 在毛克利的身前。

动物天地

宝箱 1. 在跳跳虎身后。
宝箱 2. 在屹耳身旁的房屋前。
宝箱 3. 在商店门口的右侧角落里。
宝箱 4. 在熊哥哥身后的蜂窝下面。
宝箱 5. 在狐狸弟弟身后的花园中。

米奇卡通镇

宝箱 1. 黛丝身旁，在靠着大树的垃圾箱旁边。
宝箱 2. 走黛丝身后右侧的小路，在 Gap Factory 的左侧。
宝箱 3. 在布鲁托身后的墙角处。
宝箱 4. 在 Telephone 后方的花园中，两个护栏之间的空隙。
宝箱 5. 在米奇身旁的汽车车尾处。

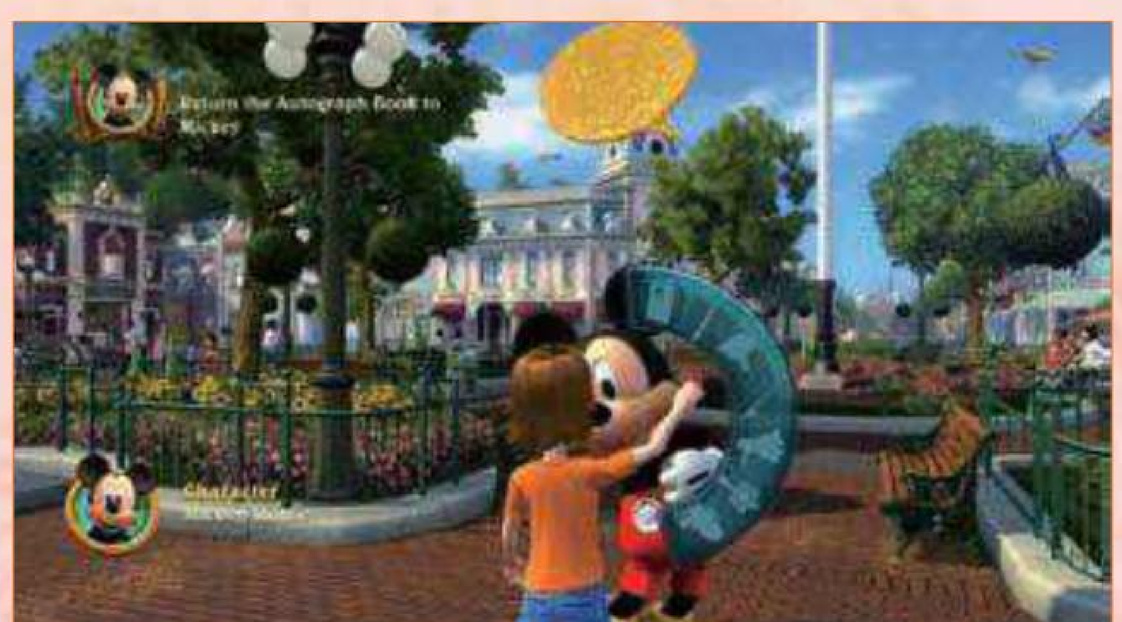
注：上述三种道具所对应的内容不仅限于列表中的内容，这里所列出的地点和物品是较为快速完成 50% 内容的方法。



魔法棒，镭射枪，喷水枪

这 3 种道具所对应的内容非常多，如路灯、垃圾箱、井盖、遮阳伞和各种花草，这些物品存在的地点一目了然，这里就不逐一介绍了。建议玩家在完成任务的过程中，顺便进行收集工作。有一点务必要注意，如果玩家走出当前区域再返回时，所有被施法的内容又会重新恢复原本的状态，惟一区别就是再次施法后屏幕左侧不会出现完成度的提示。

因为只有完整地完成一项收集（如 25/25、35/35）后，才会计入道具的百分比中，所以每当发现一项收集内容后，建议有志于完成道具成就的玩家先停下手中的任务，去完成收集。这样可以避免在日后出现 33/35、24/25 却找不到最后一个物品的尴尬状态。



卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织

任务简介

游戏自由度非常高，教学关卡结束后玩家就可以随意探索了。建议初期集中在两三个区域内做任务（如幻想世界、明日乐园、米奇卡通镇）。当等级达到8级时，便可收集到所有魔法道具，之后专心完成一个区域内的任务，这样可以节省不少重复折返地图的时间。

每当完成一个任务后，都会出现指示路线带领玩家领取当前区域的新任务。除非是为了获取魔法道具，玩家完全不用刻意去寻找卡通角色。

任务种类

任务大致分为以下三类

1. 根据路线来到指定地点拾取物品。

2. 根据路线来到指定地点，使用魔法道具收集物品。（任务中有一些照片的收集可能与某些拍照点重合，当拍照提示上出现“！”时，才是任务需要的照片。）

3. 需要完成游乐设施或在游乐设施中收集物品。

由于任务并没有为第三种任务提供详细介绍，而其中不乏一些难度较高的任务，下面为大家详细介绍一下相关物品的取得地点和方式。（玩家可以通过呼叫菜单，选取冒险任务中的“在地图上显示”，直接找到对应的游乐设施）

注：玩家在游戏过程中会接到一些后续的收集任务，这些任务不会出现在冒险任务中，也不影响完成所有冒险任务的成就。

美国小镇大街

在教学关卡结束后，会接到帮助米奇完成相册的任务，而唐老鸭因丢失帽子暂时不能进行拍照，需要在马洪特的第一章“滑雪橇”中找回唐老鸭的帽子，在游戏中后期会跳跃至一个山洞，之后便可以找到帽子，非常容易拿到。

米奇卡通镇

在米奇卡通镇的市长竞选任务中，黛丝会告诉你唐老鸭和米奇的选票数一样，但她又发现了一张新选票，并通知玩家去参加美国小镇大街的烟花秀以便了解选举市场的结果。这里需要在地图上的烟花秀出现“！”后再进行游戏，这样才是真正意义上的完成任务，由于等待时间稍长，玩家可以先去完成其他任务或者收集内容。

幻想世界

第二次帮助艾尔公主寻找尖叉子的任务中，需要在海底总动员第二章“布鲁斯与沉船”中收集到5个尖叉子。这应该是游戏里最难的一个任务，由于每个叉子都被硬币包围着，而且叉子的颜色同铜币相接近，需要玩家留心观察一下。

叉子1：第一次被鲨鱼布鲁斯追赶的剧情过后，屏幕的右侧有一个叉子。

叉子2：收集到第一个叉子后立刻向左侧移动，在不远的上方还有一个叉子，需要看准时机挥动双臂拿取。

叉子3：第二次被鲨鱼布鲁斯追赶后，两个路线的汇合点前方有一个叉子。

叉子4：第一次从沉船出来后，会进入一个很短的岩石隧道，隧道中有一个叉子，需要下蹲拿取。

叉子5：正常前进的路线上就会遇到的一个叉子。

叉子6：游戏最后阶段，随尼莫和海龟来到场景较明亮的沉船处，从几个石柱之间穿过后会自动右转，右转后前方的左侧有一个尖叉子，需要下蹲拿取。

帮助白雪公主寻找钻石的任务中，需要在巨雷山第一章“搭乘采矿车”中寻找，进入矿山后触摸左侧的路标，再击中路旁的路标，宝石就会在前方出现。



明日乐园

在全新宇宙船的任务中，需要帮助外星人摧毁电网。电网在星际冒险的第二章“隧道”中，在解救外星人环节结束后，载具会下落同时镜头自动向右侧转动，此时先消灭屏幕下方两个类似于弹簧的绿色物体，当镜头转向左侧时再消灭另外两个，全部消灭后完成任务。

在打败扎克的任务中，玩家需要帮助外星人消灭尖钉，同样在第二章“隧道”中完成。游戏过程中玩家会被一面尖钉墙追赶，必须迅速摧毁第一面墙以便为攻击第二面墙争取更多的时间。先攻击墙面最上一排的钉子，然后依次向下消灭其余部分最为节省时间，随时注意补充子弹也非常关键，时间还算比较充裕。

在打败扎克的任务中，还需要需要帮助外星人找回丢失的元件。元件在海底总动员的第三章“布鲁斯与沉船”中，第一次遇到海蜇之前，会出现一个形似笔记本形状的黄绿物品，这个就是需要找回的元件。元件的拿取有一些问题，明明感觉物品就在身前，却会莫名其妙地错过。如果遇到这种问题，可以在重新尝试的时候，向右侧移动一些。

边疆世界

帮助胡迪找到邋遢矿工彼得的任务有点特殊，虽然不需要进入任何游戏设施，但要进行一个光枪小游戏。任务要求把山洞中的蝙蝠赶出来，但并未提及细节。玩家要做的是走到矿工彼得身旁的靶子，再用镭射枪瞄准靶子启动游戏，无论游戏结果如何，结束后任务完成（未完成此任务时，矿工彼得暂时消失）

探险乐园

帮巴鲁找到3个木瓜的任务中，需要在丛林巡航的第一章“河上巡航”中完成，游戏过程中木瓜会出现在玩家的头顶上方，跳起之后取得。

帮助茉莉公主找到5个手镯的任务，需要在丛林巡航的第三章“泛舟”中寻找，手镯就漂浮在河中，同时撞击前方掉落的箱子也有一定几率获得手镯。

动物天地

在帮助兔弟弟捉弄狐狸弟弟和熊哥哥的任务中，需要找到一套狐狸弟弟的服装。服装在飞溅山的第二章“开怀屋”将近结尾处的一个树枝障碍下，位置比较明显但需要下蹲取得。

在小熊维尼瓶中信的任务中，需要帮助维尼在百亩森林里找到宝贝。宝贝在小熊维尼冒险旅程的第二章“跟着跳跳虎一起弹跳”中取得，瓶子的位置在第一次和小袋鼠挥手后，前方道路的右侧。由于瓶子的体积很小而且同跳跳虎颜色相近，但大家只要跟着跳跳虎的路线前进即可获得。

在小熊维尼准备生日礼物的任务中，需要在小熊维尼冒险旅程的第三章“寻找礼物”中接到为维尼特别制作的3个礼物，这3个礼物同普通礼物的外形有很大区别，不难辨认。



纽奥良广场

帮蒂安娜寻找萤火虫的任务，需要在加勒比海盗的第一章“阴森沼泽区”中取得，河流上方发光处就是萤火虫群，游戏过程中大概会遇到10个左右，取得5个即可。

帮黑男爵找回航海日志的任务，需要在加勒比海盗的第二章“死人洞穴中”取得，所有的路线都选择右侧，日志就在可以拿到第一个宝箱之前的海上漂浮着。

白金徽章挑战详解

建议大家先完成所有的任务，再通过游戏主界面的快速通道进行每个游乐设施的白金挑战。章节开始前会有一些操作说明，这些说明对完成挑战非常有帮助，建议耐心看完后再进行游戏。

每个游乐设施的白金徽章对应以下两项内容：

1. 获得每一章的五星评价。
2. 拿到每一章的米奇图标。

如果游戏过程中错过了需要的米奇图标，可以用呼叫体感中心的手势呼出菜单，选择“重新玩游乐设施”，而拿到的米奇图标后会自动保存，可以直接退出当前游戏，但是五星评价必须要完成章节才会计入统计。

注：当距离五星评价所要求的分数很少时，难以用肉眼分辨出最后一颗星星是否被填满，这里需要玩家在游戏结束后的评价中观察五颗星星是否都被点亮过，如果没有的话还需要重新挑战。

幻想世界

游乐设施：6项
难度：中

马洪特

CHAPTER 1 滑雪橇

米奇图标：4 五星挑战：47000

图标1：图标所在路线比较隐蔽，在来到游戏的第三个跳跃点前（如果第一个分支路线选择右侧就是第二个跳跃点），不使用该跳跃点，从左侧空隙下去会来到一个加速冰道，在冰道上身体保持左倾状态以免撞到岩石，冰道出来后的第一个障碍物前起跳拿到。

图标2：同左侧山上出现的路人挥手。

图标3：击倒10个雪怪后获得米奇图标（做出投掷动作即可）。

图标4：当游戏触发高飞撞到冰柱的剧情后，冰洞中最后两个冰柱之间。

五星挑战：游戏过程中大胆收集硬币，获得的积分永远比失误扣除的多，此外击倒雪怪也有加分。



CHAPTER 2 雪球大战

米奇图标：1 五星挑战：25000

图标1：击倒35个雪怪后获得米奇图标。

五星挑战：非常简单的一章，正常完成关卡后的分数肯定会超过25000

CHAPTER 3 雪橇

米奇图标：5 五星挑战：45000

图标1：在第一个起跳点（左边是雪人右边是硬币）前提高滑行速度，跳跃后拿到夹在硬币中间的图标。

图标2：遇到一组排列很像保龄球瓶的雪人之后，下面的几个路口都选择右侧路线，图标出现在一个山坡下面。

图标3：完成10次明星跳跃。明星跳跃：每个起跳点跳起后保持展开双臂的姿势并安全落地。

图标4：撞击7个雪人后获得。雪人数足够多，错失三四个仍有机会完成。

图标5：游戏即将结束前发生雪崩，之后跟随高飞走左侧路线拿到图标。

五星挑战：撞击雪人和箱子可以获得额外加分，选择与高飞相反的路线有更多机会拿到硬币。

小飞侠天空之旅

CHAPTER 1 伦敦的天空

米奇图标：4 五星挑战：30000

图标1：没有路线选择的问题，图标出现在飞行过程中的左侧。

图标2：看到河上有帆船的路线时，选择左侧路线，穿过最后一个帆船后，在左侧拿到。

图标3：在桥上的第一个拱门内，需要下蹲拿取。

图标4：飞过钟楼后，镜头会自动右转，在右下方会看见一枚米奇图标，但请注意，这里需要向左侧移动才能拿到图标，无需下蹲。

五星挑战：挑战稍有难度，因为本关没有其他附加分数，只能靠单纯收集硬币来完成挑战。拿到增加1000分的金币是关键，建议玩家分支路线都选择右侧，会有更多拿到金币的机会。

CHAPTER 2 大战海盗旗号船

米奇图标：1 五星挑战：9,800

图标1：获得图标的要求就是不被敌人投掷的火球以及炮弹击中，这里有个最简单的方法就是不回击火球（0分也可以完成关卡）躲在屏幕的左侧，利用挥动双臂的升空动作可以躲开所有攻击。

五星挑战：挑战很简单，尽可能多地回击火球，击中船员后有加分。



CHAPTER 3 飞越梦幻岛

米奇图标：4 五星挑战：37000

图标1：触发介绍美人鱼的剧情后，向美人鱼挥手。

图标2：在一个巨大岩石前选择左侧路线（左侧路线会看到帆船），图标会出现在途中。

图标3：进入瀑布洞穴后马上会看到一枚图标。

图标4：离开洞穴后，高速下落过程中，左侧下方有一枚图标。

五星挑战：本章除了对美人鱼挥手外没有其他加分点，并且路线的选择对收集硬币也没有影响，只能通过熟记一条路线的硬币拿法后不断尝试。



CHAPTER 4 与虎克船长斗剑

米奇图标：1 五星挑战：16000

图标 1：不被虎克船长击中即可获得图标。船长发动攻击前屏幕会出现提示，而且有很充裕的时间让玩家进行回避，没有难度。

五星挑战：每次击中虎克船长后可以获得积分，按照提示做出所要求的回避动作也有额外加分，同样没有难度。

爱丽丝梦游仙境

CHAPTER 1 掉进兔子洞

米奇图标：4 五星挑战：27000

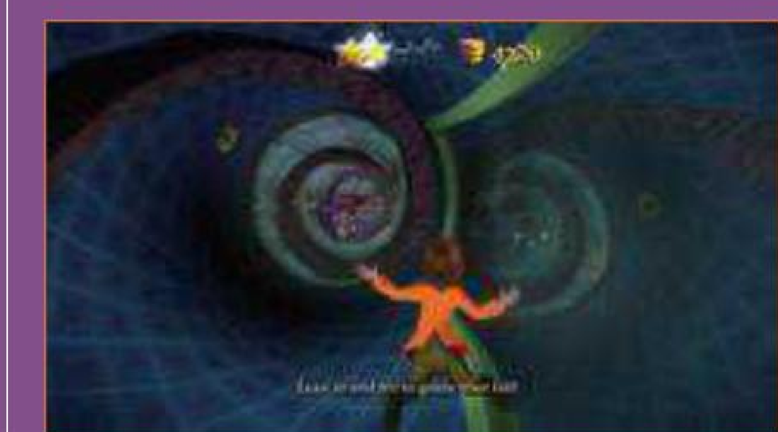
图标 1：在游戏开始一段时间后，右侧会出现一面长方形的大镜子，向右侧倾斜身体进入镜中路线，穿过几套家具后可以发现图标。

图标 2：在玩家高速穿过木门的过程中会有一枚米奇图案。

图标 3：在游戏中成功模仿妙妙猫的全部动作后获得。

图标 4：模仿环节结束后，玩家又会掉进到洞中，离开洞穴前有一枚图案。

五星挑战：挑战难度不大，高速穿过木门的过程会有一个拿取多枚金币的机会，额外加分点只有模仿妙妙猫的动作。



CHAPTER 2 皇后的槌球

米奇图标：4 五星挑战：32000

图标 1：撞击四朵花后获得图标（无关线路选择）。

图标 2：第一次被迫停止后，选择左侧路线，图标在第一个跳跃障碍的左侧。

图标 3：正常行进路线上，图标在一个跳跃障碍上。

图标 4：游戏将近结束前，最后一个拱形洞的右侧。

五星挑战：路线的选择对挑战没有影响，惟一额外加分点就是撞击花朵后获得 500 分，游戏过程中玩家可以通过展开双臂的方式来更有效地调节前进方向。

CHAPTER 3 非生日派对

米奇图案：2 五星挑战：25000

图标 1：成功模仿一次动作。

图标 2：同爱丽丝挥手。

五星挑战：挑战非常简单，玩家只需伴随节奏扭动身体即可增加分数，幅度越大左边的音乐槽增加的就越快，需要注意的是模仿失败后的扣分和失败次数成正比。

小精灵屋

米奇图案：10 五星挑战：22000

本章游戏内容是做出精灵要求的故事动作，故事分为 9 章，每章由 1 ~ 2 个动作组成。由于精灵的动作时间很短，又没有详细的介绍，请大家参考下面的提示

图标 1：完美第一章：吃樱桃（举手至嘴部附近，左右手交替进行可以提高别率），眺望（举手至头部）

图标 2：完美第二章：向精灵挥手

图标 3：完美第三章：原地旋转，埋种子（左手向地面摸，右手直臂）

图标 4：完美第四章：鼓掌，在头部上方击掌

图标 5：完美第五章：举起两只手臂后左右摇动

图标 6：完美第六章：跳跃，撒魔粉（平举一只胳膊在胸前后左右摇动）

图标 7：完美第七章：飞翔动作

图标 8：完美第八章：鼓掌，撒魔粉

图标 9：完美第九章：原地旋转

图标 10：故事结束后和小精灵击掌

注：一些动作的识别率可能稍有问题，当闹钟提示出现后，尽可能多地做出动作，有助提高识别率。

五星挑战：完美做对动作会获得 2000 分，挑战很容易。



小小世界

米奇图标：10 五星挑战：50000

图标收集和五星挑战没有任何难度，但由于一次最多出现 3 个不同地区的岛屿，而玩家需要模仿 7 种不同地区的舞步，同时地点又是随机出现，所以完成的快慢完全靠玩家的运气了。

图标 1：游戏开始后需要玩家进行划船，如果在海浪中漂泊的时候快速划动船桨，屏幕右侧会出现隐藏任务，发现 4 个隐藏任务后获得。

图标 2：到达岛屿时，将要教你舞步的人偶会向你打招呼，此时挥手获得图标。

图标 3：完成 4 种不同的亚洲舞步（只要做出大致动作即算作完成，同时每种步伐最少展示 5 次，做对一次即算完成）。

图标 4：完成 4 种不同的非洲舞步。

图标 5：完成 4 种不同的欧洲舞步。

图标 6：完成 4 种不同的中东舞步。

图标 7：完成 4 种不同的南非舞步。

图标 8：完成 4 种不同的墨西哥舞步。

图标 9：完成 4 种不同的太平洋岛屿舞步。

图标 10：游戏结尾处会来到一艘游轮前，完成 4 次舞步即可获得。

五星挑战：挑战非常简单，一次完成不成问题。

梦幻公主小铺

米奇图标：10 五星挑战：28000~35000

游戏内容是分别同 5 位公主跳舞，在同每位公主跳舞的过程中，第一次成功模仿动作后获得一枚图标，另一枚图标则需要完美模仿全部动作。

跳舞过程中，左侧屏幕会出现下一个动作的提示，提示中的文字（比如向前一步，旋转之类的）和箭头（跟随箭头的方向移动）很关键，但提示牌上的姿势不都是正确的，动作还是参考公主的姿势。

注：直臂挥手的识别率有一些问题，建议玩家在倒计时还没出现时，就提前做出动作，动作不要太快，同时两臂间的角度要稍大一些，对提高识别率会有帮助。

五星挑战：每个公主都对应一个挑战，单纯靠模仿动作来获得分数，掌握正确的动作后挑战毫无压力。

明日乐园

游乐设施：3 项
难度：高

星际冒险

CHAPTER 1 行星表面

米奇图标：4 五星挑战：34000

图标 1：游戏开始后跟随巴斯光年前进，左侧有一枚图标。

图标 2：打败第一个多臂机器人后，选择左侧路线前进，右手边有一个图标。

图标 3：游戏中最难收集的一枚图标，遇到第二个多臂机器人的时候是可以进行路线选择的，玩家需要先保持在屏幕正中的位置，在到达路口前迅速向右侧倾斜，这样可以做出类似于一个飞机转体的动作（倾斜一定要迅速，否则不会触发该动作），完成这个动作即可拿到图标。

图标 4：最后一条巨蛇旁边，也就是屏幕的左侧有一个图标。

五星挑战：挑战有一些难度，不仅要注意硬币的收集，还要尽可能地消灭整波敌人来获得额外加分。最后一条巨型蛇出现之前有一个可以收集到 5 枚金币的机会，不要错过。

CHAPTER 2 隧道

米奇图标：2 五星挑战：24000

图标 1：消灭掉两个尖钉墙后获得（前面的任务提示中有详细打法）。

图标 2：破坏电网（前面的任务提示中有详细打法）。

五星挑战：由于没有硬币收集，所以需要玩家尽可能多地消灭整波敌人来获得完美分数，同时尽可能多的拯救外星人也是关键。



CHAPTER 3 扎克密室大战

米奇图标：1 五星挑战：14,500

1. 游戏开始后保持在左侧位置，隧道出口之前会拿到一个图标。

五星挑战：策略和第二章相同，如果觉得分数不够的话，可以在和扎克的战斗过程中，击爆他发出的能量球来增加分数。

CHAPTER 4 逃生

米奇图标：3 五星挑战：29,500

图标 1：在第一次切换场景后，镜头会向上移动，在上层通道入口前有一枚图标，需要下蹲来拿取。

图标 2：进入上方隧道后，图标出现在前进路线的右侧。

图标 3：这个图标比较麻烦，在宇宙追逐扎克的过程中，右侧两个陨石之间有一个图标。藏有图标的两个陨石是在巴斯光年说"we can'slow down now"之后遇到的第 2 和第 3 个陨石。由于追逐过程比较混乱，惟一对图标有参考价值的说明就是拿到图标后会马上进入一个很短的陨石隧道。

五星挑战：本章虽然可以收集到硬币，但主要分数来源还是靠消灭敌人。可以在与扎克斗的过程中多消灭屏幕上方飞入的机器怪物来增加分数，挑战难度不大。

太空山

CHAPTER 1 天空之旅

米奇图标：5 五星挑战：34000

图标 1：向太空船挥手。

图标 2：开启所有的太空门机关。

图标 3：穿过 30 个压力圈。

图标 4：从第三个太空门出来后，在前进路线的左侧。

图标 5：游戏将近结束前，会在屏幕右侧出现一只飞船，飞船机尾上有一个米奇图标。

五星挑战：玩家前期即使错失很多硬币也没有关系，穿过第 3、4 道太空门后会有很多金币，完成挑战非常容易。

CHAPTER 2 太空垃圾场

米奇图标：5 五星挑战：34000

图标 1：摧毁 5 片太空垃圾场。

图标 2：第一个路口选择左侧路线。

图标 3：击中 15 个太空船零件。

图标 4：正常路线中下蹲拾取。

图标 5：游戏最后的岔口前选择右侧的通道路线，在第二个扇叶前下蹲拿取。

五星挑战：消灭垃圾场和击中太空船零件有额外加分，游戏最后一个路线选择右侧的通道，会有额外的金币可以拿到。



海底总动员

CHAPTER 1 珊瑚礁

米奇图标：3 五星挑战：20000

图标 1：游戏开始后同尼莫和海龟挥手后得到一枚。

图标 2：来到第二个捉摸藏场景后，海龟会向右上方扔出图标。

图标 3：所有的躲猫猫游戏中均不被尼莫发现。

一共有 6 轮躲藏的游戏，建议无视海龟扔出的钱币，专心做好隐蔽准备。经过多次尝试发现以下方法相对简单：

第 1、2 轮：利用屏幕最右侧的植物作为掩体，保持挥臂姿势即可。

第 3 轮：在尼莫数到 6 时，鱼群会静止并摆出造型，玩家提前在屏幕偏右处做好准备即可。

第 4 轮：利用屏幕左侧的植物，方法同 1、2 轮。

第 5 轮：利用屏幕右边有两幅白旗的石柱做为掩体，最后 3 秒钟旗子的位置会改变，需要注意左右手臂的姿势是否和旗子一致。

第 6 轮：选择屏幕最下方的人形岩石作为掩体。因为有贝壳捣乱的关系，玩家先保持在岩石正上方，被贝壳击中后再调整位置。岩石的姿势类似于扎马步，玩家需要做出半蹲的姿势才能成功隐蔽起来。

注：掩体使用成功后，玩家身上会散发出海蓝色的雾气，看准这点即可知道是否隐藏成功。另外 3、5 轮对姿势的要求比较严格，玩家小臂与大臂尽量保持 90° 的直角姿势。

五星挑战：每次躲藏成功后会获得 2500 分，建议提前 5 秒准备好躲藏工作，拿到 20000 很轻松。

CHAPTER 2 布鲁斯与沉船

米奇图标：4 五星挑战：35000

图标 1：第一次出现鲨鱼的袭击剧情后，图标在前方道路的左侧上方，玩家需要挥动双手提高位置来获取。

图标 2：第二次出现鲨鱼的袭击剧情后，选择右侧路线，图标在一个右侧的障碍后面。

图标 3：发生从沉船出来的剧情后，穿过一个石洞会再看见一艘沉船，沉船左下方的缺口处藏有米奇图标。想进入左侧的缺口，身体必须足够向左倾斜，建议玩家熟悉路线后提前保持向左移动的姿势，进入岩石洞穴后，还需下蹲才能拿到。



图标 4：最后一个出现在前进道路的右下方，需要下蹲拿取，位置非常明显。

五星挑战：虽然没有额外加分的内容，但是挑战要求并不难。游戏结束前的右上方有一个可以拿到 6 枚金币的机会，注意收集。

CHAPTER 3 东澳洋流

米奇图标：3 五星挑战：32000

这一章的操作有些特殊，玩家需要通过双手合十的姿势才能更好的控制前进方向。

图标 1：第一次遇到海蜇群后，选择左侧路线。

图标 2：正常路线，屏幕的右侧。

图标 3：这个稍有难度，当玩家随着洋流向下冲的时候，会面临一个不容易察觉的路线选择，路线前左边是一个岩洞，右边是洋流。选择右侧路线，在第二个鱼群前跳起后拿到图标。

五星挑战：所有的路线都选择右侧会稍有帮助，剩下的只能靠玩家熟练路线了。

边疆世界

游乐设施：1 项
难度：低

巨雷山

CHAPTER 1 搭乘采矿车

米奇图标：5 五星挑战：38000

图标 1：进入矿山隧道后，伸手触摸左侧的路标后左转，然后再击中途中的第四个路标后获得。

图标 2：进入矿山隧道后，不去触摸左侧的路标，跟随道路右转，触摸第一个跳跃点后的路标获得。

图标 3：打破 3 个秃鹫抓起的箱子后获得。

图标 4：当游戏提示你要加速上坡的时候后，向左侧那只咬着炸弹的奶牛挥手（建议双手同时挥动），下坡后再次击中路标即可拿到。

图标 5：拿到图标 4 之后，击中前方的一个路标后右转，再击中道路左侧的路标。

五星挑战：尽可能多地击中左右两侧的路标，开启的新道路会让你拿到更多金币。同时跳起打破秃鹫的箱子也会得到一枚金币。



CHAPTER 2 急速列车

米奇图案：4 五星挑战：42000

这一章没有路线选择的烦恼，米奇图标会出现在游戏流程的左右两侧，其中两个图标需要击中两侧的路标来获得，但也没什么难度。惟一个容易遗漏的是将近游戏结束前，跳过一个右侧障碍后迅速向左移动才能拿到。

五星挑战：挑战很容易，跳起击破秃鹫的箱子以及触摸左右两侧的路标会获得加分。

动物天地

游乐设施：2 项
难度：低

飞溅山

CHAPTER 1 荆棘地与河流

米奇图标：5 五星挑战：25000

图标 1：在河岸上的时候选择左侧路线，躲过所有障碍后获得。

图标 2：在河岸上的时候选择右侧路线，躲过所有障碍后获得。

图标 3：上船后选择左侧路线，躲过所有障碍并回击攻击后获得。



图标 4：上船后选择右侧路线，躲过所有障碍并回击攻击后获得。

图标 5：游戏将近结束前，正前方有一枚图标。

注：理论上允许一次失误。失误之后，在屏幕左侧“稳住”提示没消失的情况下，立刻躲过一个障碍可以维持“稳住”状态，这样仍然不计作失误。

五星挑战：可以通过控制速度来收集硬币，没有难度。

CHAPTER 2 开怀屋

米奇图标：5 五星挑战：28,500

图标 1：落水后选择左侧路线，穿过 6 个睡鼠门闸。

图标 2：继续选择前方的左侧路线，穿过 19 个石柱门闸。

图标 3：落水后选择右侧路线，躲开 4 只鳄鱼后获得。躲开鳄鱼并不是指不受到鳄鱼攻击，而是需要在鳄鱼发动的时候做出划桨的动作，如果鳄鱼不出现攻击状态，即便躲开所有鳄鱼也不会获得图标。

图标 4：同样是右侧路线，与岸边的鹤挥手。

图标 5：继续选择前方的右侧路线，躲过 10 个石柱门闸。

五星挑战：游戏中会碰见荧光蘑菇，撞击后会获得 500 分，由于数量较多，对于完成挑战有一定帮助。

小熊维尼冒险旅程

CHAPTER 1 大风吹

米奇图标：4 五星挑战：38000

图标 1：打破 15 个气球后获得。

图标 2：正常路线上取得。

图标 3：正常路线上取得。

图标 4：章节将近结束前一棵有蜜蜂障碍的树前，选择右侧的路线拿到米奇，需要下蹲。

五星挑战：完成收集后可以在气球和金币二选一的情况下专心拿金币，同时在不妨碍获取金币的情况下也要尽可能多地击破气球，每个气球增加 500 分。



CHAPTER 2 跟着跳跳虎一起弹跳

米奇图标：4 五星挑战：38000

图标 1：游戏刚开始不久，向右侧出现的小袋鼠小豆挥手。

图标 2：通过跳跃收集树枝处的蜂蜜，收集 12 个后获得图标

图标 3：第二个路口选择右侧路线，可以在路口前看到图标的位置。

图标 4：第三个路口选择左侧路线，可以在路口前看到图标的位置。

五星挑战：玩家可以通过控制速度收集钱币，另外每获取一罐蜂蜜可以额外增加 500 分数。



CHAPTER 3 寻找礼物

米奇图标：2 五星挑战：52000

图标 1：在最终轮次中拿到屹耳的尾巴。

图标 2：在最终轮次中拿到生日蛋糕。

五星挑战：此章节可能是游戏中最欢乐的一章了，游戏前最好腾出左右两侧的空间，过程中需要玩家手、脚、头并用来接取礼物，同时注意躲开被错扔出来的马蜂窝。拿到各加 4000 分的尾巴和生日蛋糕是完成挑战的关键。

纽奥良广场

游乐设施：2 项
难度：中

加勒比海盗

CHAPTER 1 阴森沼泽区

米奇图标：3 五星挑战：29000

图标 1：游戏过程中用船桨打掉 12 个鳄鱼，挥动左手或右手攻击两侧的鳄鱼。

图标 2：在岔口处向左侧路线划去，图标就在前方不远处，由于被炸药桶团团包围，建议玩家进行五星挑战的时候先不去理会这枚图标。

图标 3：发生黑男爵弃船的剧情后，拿到 5 个宝藏。宝藏就是闪闪发光的箱子，控制好前进的速度很容易拿到，如果是在船桨攻击范围内也可以用船桨攻击宝箱。

五星挑战：挑战非常简单，游戏全程的速度都可以自行控制。成功消灭鳄鱼，负载水面上的木桶以及剧情过后出现的宝藏都可以获得有额外加分。



CHAPTER 2 死人洞穴

米奇图标：3 五星挑战：43000

图标 1：用船桨击中 9 次骷髅海盗投掷出来的炸弹。玩家可以挥动左手或右手来回击两侧的炸弹，错失 3 次以上就没有机会完成 9 次回击了。

图标 2：岔口处选择左侧路线，之后正常前进图标就出现在前方非常明显的位置。

图标 3：游戏最后阶段会在海上遇到的宝箱，如果从这段路程开始不再被海盗击中或是撞上石柱，那么游戏结尾前会获得一枚米奇图标。

五星挑战：回击海盗的炸弹以及撞击结尾处的宝箱有额外加分。在一个满是爆炸桶的岔口前，选择右侧路线会降低一些难度。

CHAPTER 3 海盗船

米奇图标：1 五星挑战：42000

图标 1：击败 12 个海盗后获得

五星挑战：难度比“与虎克船长斗剑”高出不少，击败 12 名海盗是完成五星挑战的前提。如果海盗用剑防御头部就用由左至右的攻击方式，防御腿部则用由上至下的攻击方式（方向顺序一定要对）。挥臂速度不用很快，击中敌人后手臂回到正中位置，为下一次攻击作好准备。

CHAPTER 4 波多多拉多

米奇图标：3 五星挑战：75000

图标 1：第二次被海盗发现后，做出之前学到的挥臂攻击、秀肌肉、走路、跳舞 4 种动作

图标 2：监狱场景过后，对右侧的狗挥手。

图标 3：最后的战斗场景不被击中。稍有难度，同时出现 2 个或者 2 个以上的火炮向玩家攻击时，一定要蹲下躲避，还需要注意黑胡子船长的反弹攻击。

注：在尝试完成图标 3 的过程中，被击中一两次的话不必马上重新开始，游戏结束后还是有一定几率可以拿到图标。

五星挑战：所有硬币都可以通过控制速度来拿取，最后攻击黑胡子船长还有非常多的加分。

鬼屋

CHAPTER 1 伸缩屋

米奇图标：5 五星挑战：28000

图标 1：游戏开始不久后，向左侧有幽灵向你挥手的方向移动，图标就在入口的右侧。

图标 2：不走图标 1 的路线，继续跟随蜡烛前进，下一个入口前的左侧有一枚图标。

图标 3：游戏过程中会遇到一座钟表，用手模仿指针的时间后拿到，模仿成功的标志是钟表下方出现入口。

图标 4：钟表过后的路线上会遇到 4 组头部雕像，图标被夹在左侧的两个头像之间。（如果拿到图标有困难的话可以采用战术性失误，主动撞击雕像前的木杆，然后保持左侧位置即可拿到）。

图标 5：游戏将近结束前，对一只从棺材中伸出的胳膊挥手后获得。

五星挑战：路线的选择至关重要，最佳路线为第一次进入幽灵的大门，之后的路线保持直行，这样会有最多的机会拿到金币，如果选择其他路线的话几乎要不出现任何失误才能达到所要求的分数。

CHAPTER 2 逃离鬼屋

米奇图标：5 五星挑战：45000

图标1：收集到4个水晶球，位置分别在：

（1）游戏开始后第一个走廊的尽头，一个木箱的左侧。

（2）到达通道后，进入左侧有幽灵向你招手的房间，在第二个雕像的手中有水晶球，一定不要先照雕像旁边的镜子，否则会错过水晶球。

（3）玩家会遇到一个只剩下头部的幽灵，水晶球在该房间的桌子上。

（4）到达餐厅后，水晶球出现在屏幕最左侧。

图标2：收集到第二个水晶球后，右手边又会出现一个幽灵向你招手，进入幽灵处获得图标。

图标3：不走第二个水晶球的路线，保持前进会在右侧发现一架钢琴，消灭钢琴后边的蜡烛架后获得。

图标4：照亮出现在餐厅处的器官。

五星挑战：游戏的方式很像体感版的《心灵杀手》，把手电筒对准目标并保持一段时间就能消灭幽灵，有一些幽灵是无法被消灭的，必须蹲下躲避，完成挑战很容易。

探险乐园

游乐设施：1项
难度：低

丛林巡航

CHAPTER 1 河上巡航

米奇图标：4 五星挑战：37000

图标1：击退8只河马，河马出现的时候用高压水枪瞄准河马的嘴部，保持一段时间即可击退河马。

图标2：同左侧河岸的游客挥手。

图标3：击退左侧一只试图攻击游客的犀牛后，图标出现在玩家头顶上方，需要跳起拿取。

图标4：游戏结尾处会出现一枚图标，但要注意从左右两侧蹦出的食人鱼，如果被咬住胳膊就无法做出跳跃动作从而错过图标。

五星挑战：除了用水枪扫射途中左右的箱子，攻击河马和大象外，出现在头部上方的金币也要及时跳起抓取。另外开启秘密路线也有获得更多金币的机会。（秘密入口开启的方式和游戏第一扇大门一样）。

CHAPTER 2 原住民村落

米奇图标：3 五星挑战：43000

图标1：消灭40只猩猩

图标2：消灭3只武装猩猩。在第1、4、5次投掷战斗中会分别出现一只武装黑猩猩，需要击中2次才能把它消灭。在武装黑猩猩出现前尽可能多地消灭普通猩猩，同时避免被水果击中，否则会短暂时间内丧失投掷能力。

图标3：逃离前成功模仿猩猩的所有动作

五星挑战：除了模仿和消灭猩猩外，也可以通过消灭场景中的箱子获取钱币，难度不大。



CHAPTER 3 泛舟

米奇图标：3 五星挑战：37000

图标1：回击8次投掷过来的水果后获得。看到猩猩投掷水果后尽量不要移动位置，否则有很大几率无法回击。

图标2：在第二个岔口（岔口前会通过一个左右两侧有猩猩的峡谷，玩家需要在通过峡谷后，靠住左侧的石壁向前漂流，若是路口处再左转的话，就已经错过时机了）选择左侧路线，击碎所有木箱后取得。

图标3：游戏结束前最后一个的岔口前，选择右侧路线，图标就在前方很明显的位置。

五星挑战：回击猩猩，攻击两侧的鳄鱼以及水面出现的箱子是加分点，难度不大。

美国小镇大街

游乐设施：2项
难度：中

游行

米奇图标：10 五星挑战：50000

同小小世界一样，游戏一次只会出现3种不同的花车，需要重复进行游戏才能完成全部收集。

图标1：游戏开始后挥手获得。

图标2：在第二次指挥演奏中，成功点击4次倒计时演奏。

图标3：第一次在米奇花车演奏中施展魔法。

图标4：第一次在艾莉儿花花车奏中施展魔法（需要完成艾莉儿的任务才会出现）。

图标5：在米奇花车表演中施展3次魔法。

图标6：在艾莉儿花车表演中上施展3次魔法。

图标7：在蒂安娜花车表演中施展3次魔法。

图标8：在阿拉丁花车上施展3次魔法。

图标9：在彼得潘花车上施展3次魔法。

图标10：在公主花船表演中施展3次魔法。

五星挑战：在花车的表演过程中一直大幅度地做挥手的动作，可以增加右侧的表演进度条，当进度条达到满格后，即可施使用魔法棒。



烟花秀

米奇图标：10 五星挑战：37000

图标全部出现在烟花秀的过程中，只能靠玩家掌握时机来获得。

五星挑战：除了掌握烟花方向外，惟一对加分有帮助的就是，当屏幕出现圆圈型的闪光时，尽可能多地制造出烟花，同时要把烟花放进闪光圈内，这样会有更多加分。稍加练习，这个挑战也没有太大难度。

签名书与相簿的收集

虽然要求收集到所有的内容才能解锁相关成就，但实际难度并不比道具的收集内容高。签名书的内容非常简单，只要在第一次进入商店后购买所有的签名书，再同卡通角色的第一次互动时索要签名即可。有一些卡通角色，如达菲熊，毛克利，茉莉公主，精灵等，是随着任务而出现的，同时算命红胡子这个角色只能同玩家合影，无法索要签名。

最容易完成的相簿是通行证相簿，玩家只需在商店购买对应的相簿，该区域就会出现跳跃的指示牌，在指示牌前进行拍照即可，指示牌静止后表明该地点已经存在于相簿中。探索地点的位置这里不详细说明了，因为在照片通行证以及米奇图案的拍摄过程中，玩家基本会同时完成探索地点的拍摄。即便玩家最后缺少几张探索照片也不用担心，在菜单中的相簿里找到探索相簿，打开缺失照片的相簿后，玩家可以看到探索地点的完整样子，拍照的作用只是让照片变成彩色。

几个特殊的探索地点

1. 在完成史迪奇的拍摄任务后，“史迪奇将要送强霸博士的相簿”中还缺少一张照片，该照片的拍摄地点在幻想世界，皮诺丘和亚瑟王旋转木马之间。

2. 美国小镇大街的一个跳跃指示牌和一处探索地点需要回到游戏教学关的地方，在地图上选择美国小镇大街入口后，转身向后走即可回到教学关卡的位置。

3. 明日乐园的火箭轨道车设施的探索拍摄需要找对角度，巴斯身前有两条路，向右侧道路走去，前方棕色岩石前会出现探索地点的提示。

隐藏米奇

米奇图标相对难找一些，建议先完成该地图的全部任务，对各个地点有一个大致了解后，再进行拍照的收集。

注：下文中，隐藏米奇的顺序与相簿中的顺序是相互对应，玩家在平时的任务中如果发现米奇图标，可以随时拍摄下来，不必为最后不知道缺少哪一个而担心。



动物天地

隐藏米奇：6

1. 站在飞溅山入口处，慢慢向旁边的木桥走去，在中间支柱的上方。
2. 在商店门前的树上。
3. 穿过入口大桥后，前方硬币的地面上（需要踩在图标上照相）。
4. 入口处的导览员凯利身旁的海盗船上。
5. 当从入口处的大桥进入动物天地时，桥右侧的岩石上。
6. 飞溅山游乐设施的入口左侧。



探险乐园

隐藏米奇：7

1. 毛克利身前有一棵大树，靠近桥一侧的树根下。
2. 在探险乐园正门入口处的前方，两个衣架左侧面墙的缺角。
3. 阿拉丁身后有一个小型喷泉，喷泉对面的墙壁上。
4. 巴鲁身旁的蓝色岩石堆。
5. 在丛林护航入口处左侧的地面上。
6. 在精灵身前的街道上。
7. 大门入口处左侧，Tiki Room中的鹦鹉对面。

纽奥良广场

隐藏米奇：12

1. 在商店入口对面的画板上。
2. 面对商店后向右侧前进，在前方最左侧小路的红色砖墙上。
3. 在收集1对面小路的墙上。
4. 在收集2对面楼梯处的墙上。
5. 走上火车站最右侧的楼梯，在护栏后面的地上。
6. 走向收集12对面的楼梯，两个垃圾箱之间的石砖地面上。
7. 进入收集9的红砖地面后，在右侧墙壁上。
8. 在收集12左侧的栅栏上。
9. 什锦爵士乐队左侧的红砖地面。
10. 商店入口处右侧的画板。
11. 收集11前方的码头处下去，右侧围栏上。
12. Pirates Lair 海盗旗左侧的木箱子。

米奇卡通镇

隐藏米奇：14

1. 在米奇身后红车车尾的备胎上。
2. 在唐老鸭身后的船头上。
3. 在奇奇蒂蒂身前的硕大蓝色岩石上。
4. 站在凯伦身前，向右侧上方看，Gas Station 屋顶上的白色图案。
5. 在黛丝身后有两条小路，走到靠右侧的路，直到看见 Gag Factory，图标在左侧的墙面上。
6. 在布鲁托的身后，紫色墙壁上。
7. 在黛丝身旁的水池后，一个蓝白色遮阳伞旁边 。
8. 在收集13的前方，接近大门处的右侧墙壁上。
9. 在布鲁托的身后，找到“sorry we’re closed”的窗口，窗口中藏有图标。
10. 在游乐园导览员凯伦身旁的展示窗里有一个轮胎组成的图标。
11. 在米妮身后处的小路里有一口井，在水景左侧的白色栅栏下。
12. 在米奇身旁的邮箱上。
13. 在凯伦和米妮之间有一个可以通向一扇巨大木门的大道，大道的右侧墙壁上有一个岩石组成的米奇图标。
14. 在奇奇蒂蒂身后的树下，由榛子组成的图案。



明日乐园

隐藏米奇：10

1. Winners Circle 的后侧墙上（Winners Circle 是一个拍摄点，在海底总动员入口前方的尽头）。
2. 史迪奇对面，在有巨星圆球的花坛地面上。
3. 在史迪奇身后找到3个一排的电话亭，电话亭侧面的墙上。
4. Starcade 招牌的左侧树干上（Starcade 在史迪奇对面的尽头）。
5. 走巴斯身后左侧的路，在和3个绿色箱子并排的墙面后方上。
6. 在设施左侧，一扇蓝色大门前的地面上。
7. 进入海底总动员游乐设施左侧的入口，图标在前方楼梯下的水管上。
8. 向幻想世界方向走去，会看到一个被铁栅栏围住的圆形花园，向花园右侧走去，栅栏后面的草坪上。
9. 回到刚才的岔口，向花园左侧走去，图标在栅栏后的石柱上。
10. 海底总动员设施旁边，有一个蓝色天花板的豪华餐厅，图标在餐厅中央入口前的左侧墙壁上。

注：通往收集8，9的路上会有幻想世界的提示，并不妨碍收集。



卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织

美国小镇大街

隐藏米奇：16

1. 沿着红车的右侧小路走下去，在红白遮阳伞前面的地面上（红车在 Corner Cafe 的对面）。
2. 沿着在烟花秀前的轨道线走，在高飞和水果摊之前地面上。
3. 走进 Plaza Inn 后，在左侧一个长方形的草坪上。
4. 走米奇对面的楼梯，在前方的墙面上。
5. 在水果摊后方的地面上。
6. 米奇对面的右手边可以找到 Guided Tours kiosk，面对 Guided Tours kiosk 时，在右侧铁栅栏下的红白砖墙上。
7. 走收集 4 右侧的楼梯上去，在红墙右侧的白砖上。
8. 在导览员身后左侧的楼梯上。
9. 达菲熊身后的 Great Moments With Mr.Lincoln building 墙面上。
10. 沿着在烟花秀前方的轨道向前走，右侧 Disneyanna（蓝色）商店的店门上。
11. 在水果摊后方的尽头。
12. 在消防车右边，绿色大门的地面上。
13. 从红车的车尾处找到的入口，餐厅左侧尽头的草坪上。
14. 水果摊前方的左侧找到 Penny Arcade 商店，图标在商店右侧的蓝色外墙上。
15. 进入收集 14 前方的 Corner Cafe，在入口尽头的白红柱子上。
16. 在红车旁边的蓝墙上。

边疆世界

隐藏米奇：10

1. 进入胡迪警长身后的餐厅，前方右侧的入口，在入口处的墙面上。
2. 在收集 6 前方，一个仙人掌形状的图标。
3. 在导览员凯伦对面的栅栏后，一个岩石形状图标。
4. 从凯伦处走进 Big Thunder Ranch 后，在前方木屋右侧的木栅栏上。
5. 从杰西身后的餐厅入口上去，在右侧两个木屋之间的木栅栏上。
6. 沿着巨雷山游乐设施入口一侧的栅栏向矿工皮特处走，图标在一个秃鹫旁边的岩石上。
7. 进入 Golden Horseshoe 后，顺着右侧墙面一直走到尽头后转身，在一个有紫色花朵的墙面上。
8. 巨雷山游乐设施入口处的对面，有一个木屋子，从左侧楼梯上去后，图标在左侧的木门上。
9.Golden Horseshoe 门前的地砖上。
10. 从凯伦处走进 Big Thunder Ranch 后，在前方木屋左侧的一堆圆木上。

幻想世界

隐藏米奇：23



1. 在小象雕塑右侧的砖墙上。
2. 在彼得潘身前的有几棵大树，右侧一颗大树旁有一个米奇图案的植物。
3. 在白雪公主身前的桥面上。
4. 在爱洛公主的左侧，有一个走出城堡的通道，沿着通道出来，图标在前方的一个小石柱上。
5. 在小象雕塑左侧的砖墙上。
6. 在皮诺丘对面的草丛上。
7. 在爱洛公主身前的地面上。
8. 从马洪特入口处走向小小世界，在途中右手旁的河里，一个石块状的米奇图案。
9. 面对小小世界入口后，转向右侧走到尽头，在一个上方有三角形图案的墙面上。
10. 迪士尼公主梦幻小铺入口处的旁边有一条小路，图标在小路尽头的建筑上。
11. 走过白雪公主身前的桥，在前方的地面上。
12. 在小象雕塑对面的草坪上。
13. 从小精灵屋设施入口出来后向左走，图标在前方井盖处的地面上。
14. 从幻想世界走向边疆世界（仙度瑞拉身后的方向），右侧几棵大树的树荫下。
15. 向仙度瑞拉身后的左侧小路走去，在小路尽头左侧的墙面上。
16. 面对亚瑟王旋转木马游乐设施入口，向左侧方向前进，在前方栅栏的石柱上有一个很小的图标。
17. 走到彼得潘对面的建筑物门前，图标在左侧草丛中的石柱上。
18. 从幻想世界走向边疆世界，会看到一个木门，图标在木门旁边的石柱上。
19. 飞象游乐设施附近有一个不能动的小飞象木马，图标在小飞象木马旁边的粉色屋子的右侧地面上。
20. 走皮诺丘身后的小路，在飞象游乐设施栅栏内的地面上。
21. 收集 22 的对面，在茶杯娱乐设施的一侧有一个入口，图标在入口的地面上。
22. 从疯帽子身后的左侧道路向前走，会看见一个圆柱形建筑"Storybookland"，图标就在蓝屋顶建筑的墙面上。
23. 在贝尔公主左侧，一面巨大的蓝白色砖墙。



成就详解

成就数量	1000 点 /49 个
难度	★★★☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	30 ~ 35 小时
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	无秘技
有无成就 BUG	无
特殊要求	无

游戏看似是一款面向休闲玩家的作品，但并非一款成就神作。完成所有任务以及收集要素的时间大概 15 个小时左右，难点在于取得所有游乐设施的白金徽章。白金徽章的挑战对玩家的技术和耐心都是考验，有时为了一枚图标可能需要反复十几次的尝试，致力于全成就的玩家要作好心理准备。

★ 流程相关 ★

黄金通行卷　5 点
成就说明：成功完成教学。

摄影迷　10 点
成就说明：成功拍下第一张照片。

蒸气船威利　10 点
成就说明：成功完成一项任务。

着装吸引注意　10 点
成就说明：已在游乐园购买并穿上一件道具服。

装备齐全　50 点
成就说明：已成功获得所有魔法物品。

声光俱佳！　20 点
成就说明：成功指挥一场完美的游行。

精彩极了！　20 点
成就说明：成功施放一场美丽的烟火秀。

非生日快乐　25 点
成就说明：已在游乐园里完成21项任务。

米老鼠迷　30 点
成就说明：成功完成明星五宝指派给你的所有冒险任务。

小熊维尼万岁！　25 点
成就说明：已在百亩森林里帮助小熊维尼与他的朋友。



飞向宇宙，浩瀚无垠！ 25点

成就说明：成功完成星际总部与巴斯光年指派给你的所有任务。

地球上最快乐的地方 50点

成就说明：已在游乐园里完成所有冒险任务。

攻略相关

我的海盗生活 20点

成就说明：在斗剑中打败虎克船长与黑胡子。

成就说明：在小飞侠天空之旅第四章以及加勒比海盗第三章的游戏中，不被海盗或者火炮击中。

迪斯尼乐园冒险家 20点

成就说明：在鬼屋、丛林巡航与小熊维尼游乐设施中成功解开21项秘密。

成就说明：在这三项游乐设施中一共有30枚米奇图标，拿到其中的21个即可解锁。

我想跳舞 20点

成就说明：在公主梦幻小铺、小小世界和艾丽斯梦游仙境中跳舞并成功获得完美分数。

成就说明：在这三项游乐设施中成功做出10种不同的动作后解锁。

皮克斯迷 25点

成就说明：在巴斯光年星际历险与海底总动员潜水艇巡航中赢得白金别针徽章。

迪斯尼乐园登山家 20点

成就说明：在马特洪峰、巨雷山、太空山和飞溅山中赢得黄金别针徽章。

成就说明：在这三项游乐设施中拿到所有章节的五星评价，米奇图标的收集不影响黄金徽章的取得。

生活必需品 15点

成就说明：在所有游乐设施中赢得铜制别针徽章。

全部都是我的 25点

成就说明：在所有游乐设施中赢得银制别针徽章。

山中有黄金 35点

成就说明：在所有游乐设施中赢得黄金别针徽章。

移动高手 60点

成就说明：在所有游乐设施中赢得白金别针徽章。

大书迷 30点

成就说明：完成所有相簿与签名书。

M-I-C-K-E-Y 10点

成就说明：已拍下隐藏的米奇的照片。

成就说明：第一次拍摄隐藏米奇后解锁。

隐藏的米奇调查家 15点

成就说明：找到并拍下半数隐藏的米奇的照片。

隐藏的米奇大侦探 30点

成就说明：找到并拍下所有隐藏的米奇的照片。

大声公 15点

成就说明：已成功解开50%的扩音器秘密。

大眼秘探 15点

成就说明：已成功解开50%的小望远镜秘密。

湿湿乐 15点

成就说明：已成功解开50%的喷水器秘密。

钓大鱼！ 15点

成就说明：已成功解开50%的钓竿秘密。









魔法师的学徒 15点

成就说明：已成功解开50%的魔法棒秘密。

札克别来乱！ 15点

成就说明：已成功解开50%的雷射枪秘密。

捡便宜专家 15点

成就说明：已在游乐园中的每一间商店购买一项物品。

纽奥良广场探险家 15点

成就说明：已探索50%的纽奥良广场。

动物天地探险家 15点

成就说明：已探索50%的动物天地。

边疆世界探险家 15点

成就说明：已探索50%的边疆世界。

美国小镇大街探险家 15点

成就说明：已探索50%的美国小镇大街。

米奇卡通城探险家 15点

成就说明：已探索50%的米奇卡通城。

幻想世界探险家 15点

成就说明：已探索50%的幻想世界。

探险乐园探险家 15点

成就说明：已探索50%的探险乐园。

明日乐园探险家 15点

成就说明：已探索50%的明日乐园。

详解部分

很高兴见到你！ 25点

成就说明：成功对同一个角色使用所有的手势。

成就说明：可以在第一次见到唐老鸭时，做出击掌、跳舞、拥抱三种动作后解锁。

明星五宝的空中击掌 25点

成就说明：已和明星五宝在空中击掌。

成就说明：同米奇小镇的米奇、米妮、高飞、唐老鸭以及布鲁托分别做出击掌动作。

穿越时空的签名 25点

成就说明：成功完成一本签名书。

成就说明：最早能完成的一本签名书是米奇在任务中交给玩家的签名书，对应的卡通角色是米奇，米妮，高飞，唐老鸭，黛丝以及布鲁托。

你一定有这么高 15点

成就说明：已乘坐所有经典游乐设施。
成就说明：进行以下游乐设施后解锁。幻想世界：爱丽丝梦游仙境茶杯（疯帽子身后）、小飞象丹波（皮诺丘身后）、亚瑟王旋转木马（皮诺丘前方）。明日乐园：火箭轨道车（巴斯身前）。米奇卡通镇：过山车（唐老鸭身旁）。

音乐大师 15点

成就说明：在所有的音乐类关卡中指挥得到完美的表演。
成就说明：进在以下音乐游戏中获得五星评价。
纽奥良广场：什锦爵士乐队（入口处后方，五星挑战：11000）、皇后街单身汉（莱文身旁，五星挑战：16000）、表情严肃的笑嘻嘻灵魂（鬼屋游戏入口左侧，五星挑战：4,500）。

探险乐园：魔法提基神殿（探险乐园入口左侧的神殿，五星挑战：1000）

注：音乐游戏对玩家手部的判断稍有问题，挥手的同时左右扭动身体可以提高识别率。

其实也没有那么坏 25点

成就说明：已尝试拥抱所有的坏蛋角色。
成就说明：分别同幻想世界的虎克船长和红心皇后，以及动物天地的狐狸弟弟和熊哥哥拥抱。

参加舞会咯！ 25点

成就说明：已和所有的公主跳舞。
成就说明：分别同幻想世界的爱洛公主、仙度瑞拉、贝尔、白雪公主、艾莉儿以及探险世界的茉莉公主（需要先完成阿拉丁和精灵的任务）和纽奥良广场的蒂安娜公主跳舞。

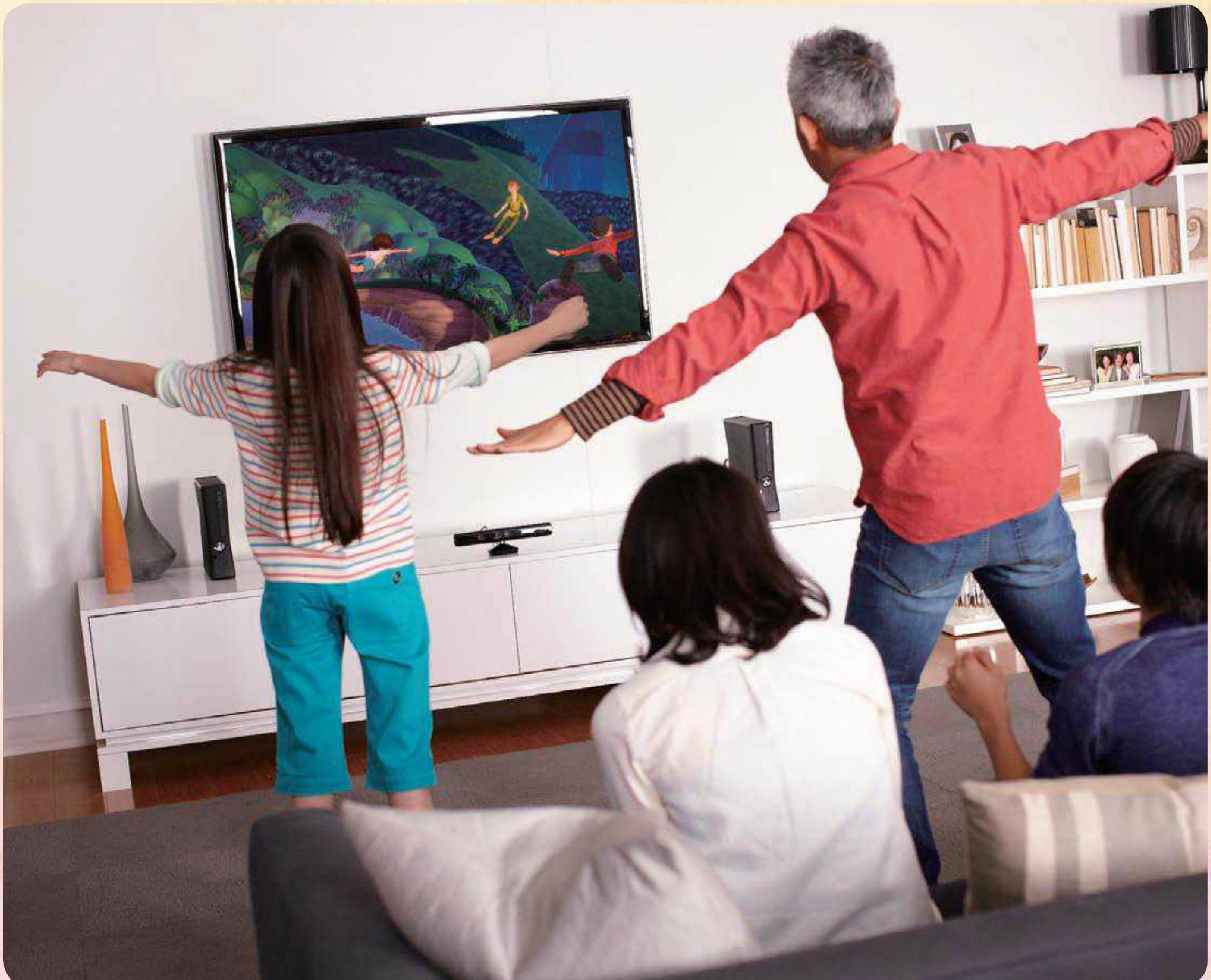


好棒的朋友 15点

成就说明：以双人玩家模式完成一个游乐设施章节。
成就说明：需要双人合作，另一名玩家挥手进入游戏后，随便完成一章游戏即可。

笑一个！ 15点

成就说明：和另一位玩家与某个角色拍一张照片。
成就说明：需要双人合作，另一名玩家挥手进入游戏后，随便找一名卡通角色拍照即可。



Kinect皮克斯大冒险	Microsoft		动作
X360	Kinect Rush:A Disney Pixar Adventure		美版
	2012年3月20日	1～2人	59.99美元
	Kinect专用		对应玩家年龄：全年龄

游戏收录了玩具总动员、天外奇迹（飞屋环游记）、汽车总动员、料理鼠王、超人特攻队五部大家耳熟能详的动画，体感的扫描功能让玩家化身成不同的原创角色，亲自体验电影中的情节。本作的游戏方式同迪斯尼大冒险非常相似，相比之下自由度和内容的丰富程度要稍逊一筹，但也正因为这点使得成就非常好拿，对皮克斯动画有爱的玩家以及成就犯来说不失为一款佳作。

文 BrainlessCat 编 华尔兹 美编 NINA



全成就流程

解锁成就过程中的惟一缺点就是重复性稍大，每个章节需要进行5次才能拿到全成就（汽车总动员为4遍），第一遍后不出意外可以解锁新的剧情（3000分），第二遍解锁第一个要求分数的搭档，第三遍解锁最后一位搭档，第四遍可以收集到所有的硬币从而解锁动画中的角色，之后再使用解锁的角色进行一遍游戏解锁相关的角色限定成就。好在每一章的时间都很短，附加的内容也增加了一些耐玩度，相信大家感到枯燥前已经基本完美了本作。

体贴的操作提示使得玩家不会遇到卡关的问题，下文的内容以收集硬币以和完成搭档区域为主，附加任务可以根据需要的分数选择性完成。建议解锁剧情后立刻进行新的章节，当获得第三章的技能后再重复每一章直到完成所有的成就内容。

玩具总动员

第一章：托儿所跑跳碰

游戏内容	解锁条件
搭档：胡迪	初始解锁
新剧情：机场不安检	3,000
搭档：翠丝	6,000
加分任务：解救朋友	9,000
搭档：巴斯光年	12,000
加分任务：帮助外星人回家	15,000

胡迪搭档区域：游戏开始后，使用飞弹技能打爆身后的黄色箱子可以得到一枚硬币（1/4），走上升降斜坡后保持左侧路线前进，在一个蓝色斜坡上可以找到搭档区域，呼叫胡迪后可以拿到上方的硬币（2/4）。

巴斯搭档区域：在完成第二次寻找电池的任务后继续前进，经过连续跳跃和平衡杆后会到达一个较高的平台，在平台处选择右侧的跳跃路线可以找到搭档区域，呼叫巴斯后利用他的飞行技能到达对面的平台再拿取一枚硬币（3/4）。

翠丝搭档区域：第二次进入乐园时（第三次寻找电池），在乐园右侧的一个棕色斜坡上可以找到搭档区域，呼叫翠丝后利用出现的绳索拿到对面的硬币（4/4）。

加分任务：利用地上的网球救出被卡在飞镖盘上的朋友；找到迷路的外星人后带领他们来到火箭模型处即可完成（附加任务只出现在两个乐园中）

特殊成就：工作和游戏的平衡，取得成就：需要注意的是虽然在平衡绳索中失衡后不会出现掉落的画面，但同样会被视为坠落；用火箭沟通，取得方法：游戏中一共会出现五个箱子，别分是游戏起始点的后方、第一个乐园的左右两侧、第二个乐园的左右两侧，打爆所有的箱子后解锁成就。



第二章：机场不安检

游戏内容	解锁条件
搭档：巴斯光年	初始解锁
新剧情：垃圾场大逃亡	3,000
搭档：翠丝	6,000
加分任务：找回零件	9,000
搭档：胡迪	12,000
加分任务：关上行李箱	15,000

胡迪搭档区域：穿过传送带来到需要用网球开启机关的屋子后，在入口左侧呼叫胡迪后拿到上方的硬币（1/4），使用飞弹打爆房间内的箱子还会再拿到一枚硬币（2/4）。

翠丝搭档区域：跳过行李箱后会出现两条路线，利用左边的红色把手爬上去，在前方的滑绳中一定要切换至左侧能到达搭档区域，翠丝的鞭子会帮助我们到达对面的行李处，这里需要跳起才能拿到硬币（3/4）。

巴斯搭档区域：继续前行，当地上再次出现网球时可以在左侧找到有红把手的行李箱，爬上去便可以呼叫巴斯拿到最后一枚硬币（4/4）。

加分任务：在网球附近能找到乐高玩具的零件，拾起之后投向玩具箱即可得到加分；跳起抓住行李的把手可以完成关上行李箱的任务。



卷首特集
特别策划
动作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织

第三章：垃圾场大逃亡

游戏内容	解锁条件
搭档：翠丝	初始解锁
技能：飞弹（伸直一只手臂）	3,000
搭档：胡迪	6,000
加分任务：穿过报纸	9,000
搭档：巴斯光年	12,000
加分任务：挖出外星人	15,000

胡迪搭档区域：落至地面后从前方的通道下来马上就会看见搭档区域，呼叫胡迪后到达上方平台可以收集到一枚硬币（1/4）。

巴斯搭档区域：继续前进会遇到滑绳，滑行结束后可以在场景的中央找到巴斯区域，利用巴斯的飞行技能拿到对面通道处的硬币（2/4）

翠丝搭档区域：进入新的场景后打爆入口左侧的箱子会蹦出一枚硬币（3/4），翠丝的搭档区域位于箱子的前方（右侧路线为下滑的斜坡），呼叫翠丝后可以利用鞭子搭建的路线拿到最后一枚硬币（4/4）。

加分任务：在飞行或者滑行途中会出现报纸，控制方向撞击报纸即可；拾起埋在垃圾堆中的外星人后会有加分。

料理鼠王

第一章：屋顶奔逃

游戏内容	解锁条件
搭档：瑟琳	初始解锁
新剧情：防洪闸门	3,000
搭档：大米	6,000
加分任务：赶走猫咪	9,000
搭档：小米	12,000
加分任务：解除捕鼠器	15,000

大米搭档区域：赶走鸽子后走上前方的右侧平台，利用滑翔的技能飞到对面的平台可以拿到一枚硬币（1/4）。从斜坡处下滑至屋顶后遇到的第三个烟囱便是搭档区域，呼叫大米后再拿到另一枚硬币（2/4）。

小米搭档区域：游戏过程中会来到一间点有蜡烛的屋子，在出口前的右侧可以找到搭档区域，呼叫搭档后拿到通道中的硬币（3/4）。



瑟琳搭档区域：第二次赶走鸽子后在前方右侧的平台上可以呼叫瑟琳，通过平衡绳索拿到最后一枚硬币（4/4）。

加分任务：在需要用水龙头赶走鸽子的区域左右两侧会看见准备抓捕老鼠的猫，利用地上的网球可以赶跑猫咪；同样在有水龙头的区域里可以跳上皮球，之后滚动皮球到捕鼠器处即可进行破坏。

特殊成就：你会相信老鼠也能飞，取得方法：最佳的完成地点是在点有蜡烛的房间，在出口前加速奔跑，跳跃后在空中高举双臂可以延长滑行时间。

第二章：防洪闸门

游戏内容	解锁条件
搭档：大米	初始解锁
新剧情：拦住那大厨	3,000
搭档：瑟琳	6,000
加分任务：寻找起司	9,000
搭档：小米	12,000
加分任务：营救小老鼠	15,000

大米搭档区域1：游戏开始后向右侧转身，一个食物垃圾堆的前方可以看到搭档区域。

大米搭档区域2：开启闸门后跳入水中游泳，在左侧可以看到两个攀爬点，爬上右侧较高的木头会找到搭档区域，这里要注意的是呼叫大米后需要向左侧移动一些，否则会挤掉前来帮忙的搭档，开通道路后可以在前方拿到一枚硬币（1/4）

瑟琳搭档区域：鼠爸的船第二次被困住时可以利用跷跷板跳上身后的平台，在平台处使用飞翔的技能可以在对面的木板上找到一枚硬币（2/4）。闸门再一次开启后，在前方左侧的攀爬点上可以找到搭档区域，呼叫瑟琳后拿到一枚硬币（3/4）



小米搭档区域：第三次被闸门挡住时，在身后可以找到搭档区域（位置同大米区域1一样），呼叫小米后在可以在漆黑的通道中找到最后一枚硬币（4/4）。

加分任务：捡起地上出现的起司后向鼠爸的船投去即可；带领失散的小老鼠来到船头处即可。

特殊成就：统统丢掉，取得方法：丢掷次数是累计计算的，不必在一次游戏过程中丢掷20次，不断投掷同一个网球也计作不同次数。

第三章：拦住那大厨

游戏内容	解锁条件
搭档：小米	初始解锁
技能：滑翔（跳起后展开双臂）	3,000
搭档：瑟琳	6,000
加分任务：送西瓜	9,000
搭档：大米	12,000
加分任务：送材料	15,000

大米搭档区域：搭档区域出现在游戏开始后的正前方，在搭档开启的通道中拿取硬币（1/4）。

小米搭档区域1：从管道滑下后会来到一个木板组成的区域，走右侧的路线会看到搭档区域。

瑟琳搭档区域：第一次干扰史老板后走右侧的厨具平台，搭档区域就在平台的尽头，呼叫搭档后利用绳子拿到对面的硬币（2/4）。继续向前走，在前方的技能标志处使用飞翔可以到达对面的厨具平台，走到尽头后继续使用飞翔技能还会再收获一枚硬币（3/4）。

小米搭档区域2：进入餐厅后的路线绝大部分是在餐桌上进行，走右侧路线可以利用一块白色餐布下滑到地面，搭档区域就出现在右侧的餐桌下，呼叫搭档拿取硬币（4/4）。

加分任务：跳上出现的西瓜并走到附近的餐具处，西瓜便会自动被切开；带领捧着胡萝卜片的小老鼠到达煮汤地点即可。

天外奇迹

第一章：追屋行动

游戏内容	解锁条件
搭档：小罗	初始解锁
新剧情：解放幼鸟	3,000
搭档：小逗	6,000
加分任务：困住蒙兹的狗	9,000
搭档：卡尔先生	12,000
加分任务：抓蝴蝶	15,000

卡尔搭档区域：划船结束后先不要进入河岸上的铁笼，在左侧可以找到搭档区域，呼叫搭档后可以拿到草蛇身后的硬币（1/4），河岸的右侧还有一处需要使用技能才能打开的铁笼，进入铁笼后的道路再拿取一枚硬币（2/4）。

小逗搭档区域：当再一次来到需要进入铁笼开启机关的河岸时，同样在左侧可以找到搭档区域，呼叫搭档后通过平衡绳索拿到另一端的硬币（3/4）。

小罗搭档区域：拿到第三枚硬币后沿着左侧道路前进，在一个山洞前可以找到搭档区域，呼叫搭档后可以进入山洞并拿到最后一枚硬币（4/4）。

加分任务：在有铁笼机关的河岸两侧可以发现蒙兹的狗，跳起抓住上方的把手便可把狗困在陷阱中；追赶到游戏中出现的蝴蝶也会有加分。

特殊成就：卖力挥鞭，取得方法：开启本章的铁笼（卡尔搭档区域）。

第二章：解放幼鸟

游戏内容	解锁条件
搭档：小逗	初始解锁
新剧情：峡谷长征	3,000
搭档：卡尔先生	6,000
加分任务：释放猴子	9,000
搭档：小罗	12,000
加分任务：抢回巧克力	15,000

小罗搭档区域：起始位置的后方可以找到搭档区域，呼叫搭档后在通道中可以拿到硬币(1/4)。

小逗搭档区域：解救幼鸟之后会来到化石展览厅，展览厅被一道拱门分成两部分，利用展厅第二部分的左侧恐龙蛋可以跳至高处平台，搭档区域就在平台前方，利用小逗搭建的绳索可以拿到对面的硬币（ 2/4 ）。

卡尔搭档区域：利用滑绳来到新的区域后先不要上飞机，右侧的尽头可以找到搭档区域，呼叫搭档赶走草蛇便可以利用攀爬点拿到上方的硬币（ 3/4 ）。第二次解救幼鸟后前行一段时间会遇到攀爬点，攀爬点上方可以找到一个需要利用技能才能开启的铁笼，挥鞭后拿到最后一枚硬币（ 4/4 ）。

加分任务：游戏过程中会遇到关有猴子的铁笼，在铁笼前跳起抓住把手可以释放猴子；追赶上出现的巨嘴鸟后可以抢回巧克力。



特殊成就：直线思维，取得方式：游戏过程中会遇到两次滑绳，只要在滑动的过程总随意切换 10 次位置即可解锁。

第三章：峡谷长征

游戏内容	解锁条件
搭档：卡尔先生	初始解锁
技能：挥鞭子（挥动一只手臂）	3,000
搭档：小逗	6,000
加分任务：取回相片	9,000
搭档：小罗	12,000
加分任务：捕捉蜥蜴	15,000

小逗搭档区域：游戏开始后沿左侧前进会遇到攀爬点，爬上高处后可以在前方找搭档区域，呼叫搭档拿到对面的硬币（ 1/4 ）。

卡尔搭档区域：继续前行，在左侧可以找到搭档区域，呼叫搭档后进入通道拿取硬币（ 2/4 ）。从通道出来不要上左侧的斜坡，在右侧的路线中会发现一个需要使用技能才能开启的铁笼，铁笼后的小道中有一枚硬币（ 3/4 ）。

小罗搭档区域：通过第三枚硬币前方的平衡绳索后继续前行一段可以在左侧找到搭档区域，利用小罗的手电筒进入通道，拿到最后一枚硬币（ 4/4 ）

加分任务：捉住出现在路途中的蟾蜍可以拿回照片；搬起闪烁蓝光的石头可以捉住蜥蜴。

超人特攻队

第一章：丛林混战

游戏内容	解锁条件
搭档：巴小倩	初始解锁
新剧情：迎战全能机器人	3,000
搭档：巴小飞	6,000
加分任务：摧毁警报鸟	9,000
搭档：超能先生	12,000
加分任务：关闭中继天线	15,000

巴小飞搭档区域：游戏开始后先利用夜视技能进入左侧的通道中硬币（ 1/4 ），关闭电网后不用考虑路线问题一直前进，当第二次被电网拦截时可以在右侧找到搭档区域，呼叫巴小飞后拿到悬崖处的硬币（ 2/4 ）。

巴小倩搭档区域：同样是第二次被电网拦截后，在左侧可以找到该搭档区域，呼叫搭档后在道路结尾处拿到硬币（ 3/4 ）

超能先生搭档区域：当乘坐飞碟的剧情结束后先不要往前走（前方是会移动的电网），进入右侧的通道内可以呼叫超能先生，拿到对面平台的硬币（ 4/4 ）

加分任务：捡起地上的石块投向警报鸟即可完成任务；游戏中出现有红色把手的就是中继天线，跳起后抓住把手可以将其关闭。

第二章：迎战全能机器人

游戏内容	解锁条件
搭档：巴小飞	初始解锁
新剧情：拯救城市	3,000
搭档：巴小倩	6,000
加分任务：躲过电脑防御系统	9,000
搭档：超能先生	12,000
加分任务：摧毁火箭	15,000

巴小倩搭档区域：游戏开始后保持左侧的路线前进，从一个下坡滑下（下坡之前会在右侧遇到滑绳）之后可以在左侧找到有技能标志牌的通道，在通道中可以拿到硬币（ 1/4 ）。从通道出来后可以在一团大火前找到搭档区域，利用搭档的防护罩可以穿过火焰拿到硬币（ 2/4 ）。

超能先生搭档区域：当第一次砸碎玻璃后选择右侧的路线前进（玻璃地面），经过 2 次的平台转换会在右手边找到搭档区域，呼叫搭档后可以拿到对面的硬币（ 3/4 ）。

巴小飞搭档区域：继续前进会再次遇到滑索，跳上左侧的滑锁后不要切换路线（如果不小心换到了右侧滑索也可以往回折返找到搭档区域），落地之后就可以找到搭档区域，呼叫搭档便可拿到最后一枚硬币（ 4/4 ）。

特殊成就：黑暗中也能看见，取得方法：进入藏有第一枚硬币的通道。



第三章：拯救城市

游戏内容	解锁条件
搭档：超能先生	初始解锁
技能：夜视能力（自动触发）	3,000
搭档：巴小倩	6,000
加分任务：解救市民	9,000
搭档：巴小飞	12,000
加分任务：扑灭火焰	15,000

超能先生搭档区域：第一次与机器人战斗前先不要走到战斗触发点，左侧可以找到搭档区域，利用超能先生搭建的平台拿到硬币（ 1/4 ）。

巴小倩搭档区域：第二次战斗前利用夜视技能可以拿到左侧通道中的硬币（ 2/4 ），而右侧就是巴小倩的搭档区域，呼叫搭档拿取火焰后的硬币（ 3/4 ）。

巴小飞搭档区域：在巴小倩的搭档区域旁就能找到该搭档区域，呼叫搭档后利用平衡绳索拿到后一枚硬币（ 4/4 ）。

加分任务：带领被困的市民前往直升飞机处即可完成解救的任务；旋转火焰前的消防器材可以将其扑灭。

特殊成就：泰若自如，取得方法：放慢速度进行游戏即可，但在跳跃点前要适当加速，否则很容易坠落。



汽车总动员

与其他四个动画不同，汽车总动员中的所有硬币都是通过技能拿取的并且没有任何搭档区域，由于车速较快并且倒车的捕捉效果不是很好，所以在收集的过程中注意控制速度（滑翔区域前一定要加速，否则有很大几率不能落入藏有硬币的平台）。同时游戏还有一个利用滑翔和飞弹技能进入汽车总动员所有区域的成就，这里不要求在一次游戏过程中进入所有区域，累计完成也不影响成就的取得。

第一章：花式驾驶

游戏内容	解锁条件
搭档：脱线	初始解锁
新剧情：防爆小组	3,000
技能：引力（原地旋转）	6,000
加分任务：撞到广告牌	9,000
加分任务：跳上栏杆	12,000

飞弹区域1：游戏开始后沿左侧行驶马上就会看见一个有技能标志的岩石，使用飞弹技能打爆岩石遍可进入拿取硬币（1/4）。

滑翔区域1：几个弯道只可以在赛道的中央看到跳跃点，冲上跳跃点使用飞翔技能拿到硬币（2/4）。

飞弹区域2：当赛道上空出现直升飞机后，在前方的右侧可以看到岩石，利用飞弹开启后方的道路并拿取硬币（3/4）。



滑翔区域2：继续前进，驶入左侧的斜坡后会再次发现一个跳跃点，同样利用飞翔技能取得对面的硬币（4/4）。

加分任务：撞向Z博士的广告牌（闪烁蓝光）即可得到加分；跳上闪烁蓝光的栏杆后同样会有加分。

特殊成就：稳开稳驶，取得方法：要点就是低速行驶，尤其是弯道处和出现直升飞机时更要额外小心，由于麦坤没有推进技能，建议收集到4枚硬币后使用麦坤完成该成就。

第二章：防爆小组

游戏内容	解锁条件
搭档：郝莉莉	初始解锁
新剧情：车队猎捕计划	3,000
技能：滑翔（起跳后展开双臂）	6,000
加分任务：开过闪光雷达	9,000
加分任务：撞向忍者车	12,000

飞弹区域1：游戏开始后选择左侧路线，不远处就会看到技能标志牌，不过开启的道路中并没有硬币。

飞弹&滑翔区域1：穿过一座人造瀑布后会在前方赛道的中央看见技能标志牌，先利用飞弹打爆障碍，之后再利用跳跃点启动飞翔技能拿到硬币（1/4）。

滑翔区域：沿着右侧路线前进会遇到跳跃点，利用滑翔技能跃过棕色大门，拿到上方平台的硬币（2/4）

飞弹&滑翔区域2：即将要离开和室（木质的日式建筑）区域时，先利用飞弹打爆右侧的障碍，再通过跳跃点拿到硬币（3/4）。

飞弹区域2：虽然左右两侧路线都会找到该区域，但尽量保持左侧行驶，从隧道出来会在赛道的左侧发现该区域，打爆后便可拿到最后一枚硬币（4/4）。

加分任务：向有雷达的一侧开过去即可有额外加分；加速撞向出现的忍者车同样会有加分。

特殊成就：我们不需要道路，取得方法：利用章节中的滑翔区域累计滑行100公尺后解锁。

第三章：车队猎捕计划

游戏内容	解锁条件
搭档：麦克飞弹	初始解锁
技能：推荐（身体前倾）	3,000
技能：飞弹（举起双臂）	6,000
加分任务：摧毁广告牌	9,000
加分任务：撞向芭乐车	12,000

滑翔区域1：游戏开始后驶入左侧的斜坡后会遇到。

滑翔区域2：继续沿左侧行驶会再次遇到滑翔点。

滑翔区域3：从2出来后选择右侧的路线。

飞弹区域1：行驶过程中会遇到一个棕色木门，打爆后可以拿到藏在里面的硬币（1/4）。

滑翔区域4：当游戏提示玩家被发现后，走左侧的路线会发现滑翔区域。

飞弹区域2：当直升机出现在上空后前行一段时间会在右侧看到可以打爆的岩石，硬币就藏在岩石后（2/4）

飞弹区域3、4：在行驶的过程中，右侧还会出现两次同飞弹区域2一样的岩石，硬币的取得方法没有改变（3/4、4/4）

加分任务：完成方式同之前两章一样。

成就详解

成就数量：1000点/50个
难度：★☆☆☆☆
在线成就点数：55点/3个
全成就所需时间：10小时
有无会错过的成就：全新的我！
有无不影响成就获得的秘籍：无
有无成就BUG：无
特殊要求：无



流程相关

全新的我！ 10点

成就说明 完成您的第一次扫描。

取得方法 进入游戏后首选需要对玩家进行扫描（扫描期间玩家需要摘掉眼镜），完成扫描后解锁成就。扫描后此成就有一定几率不会解锁，如果出现这种情况先不要着急，呼叫菜单进入我的专区，选择改变形象，通过创建新的角色可以重新扫描，多试几次一定会解锁成就。

学得真快 20点

成就说明 已独自一人或是和一位好友完成第一段剧情。

地道探险家 20点

成就说明 已独自一人或是和一位好友完成第一个世界。

你是玩具！ 20点

成就说明 已独自一人或是和一位好友完成玩具总动员的世界。

我真是擅长料理！ 20点

成就说明 已独自一人或是和一位好友完成料理鼠王的世界。

探险精神 20点

成就说明 已独自一人或是和一位好友完成天外奇迹的世界。

简直就是超级 20点

成就说明 已独自一人或是和一位好友完成超人特攻队的世界。

方格旗 20点

成就说明 已独自一人或是和一位好友完成汽车总动员的世界。

好戏开始了！ 20点

成就说明 已独自一人或是和一位好友解除第一个特殊能力的锁定。

无所不能 30点

成就说明 已独自一人或是和一位好友解除所有特殊能力的锁定。

谁是老大 40点

成就说明 已独自一人或是和一位好友打败所有的魔王。

取得方法 每一部动画的第三章都会出现boss战（汽车总动员除外），战斗方式都是固定的，先利用躲避对方的攻击然后再拾取地上的物品攻击对方即可。

攻略相关

友爱玩具 20点

成就说明 已独自一人或是和一位好友开启玩具总动员剧情中的所有搭档区域。

飞向宇宙，浩瀚无垠！ 15点

成就说明 已独自一人或是和一位好友以扮演巴斯光年玩完整个玩具总动员的世界。

取得方法 收集到每一章。

凡走过必留下痕迹 10点

成就说明 已独自一人或是和一位好友开启料理鼠王剧情中的所有搭档区域。

赞美大厨 15点

成就说明 已独自一人或是和一位好友，以扮演小米玩完整个料理鼠王的世界。

忠诚到最后 15点
成就说明 已独自一人或是和一位好友开启天外奇迹剧情中的所有搭档区域。

资深野外探险家 15点
成就说明 已独自一人或是和一位好友以扮演小罗玩完整个天外奇迹的世界。

超级团队 15点
成就说明 已独自一人或是和一位好友开启超人特攻队剧情中的所有搭档区域。

就跟从前一样 15点
成就说明 已独自一人或是和一位好友以扮演超能先生玩完整个超人特攻队的世界。

交通阻塞 15点
成就说明 已独自一人或是和一位好友，在所有的汽车总动员剧情中，使用滑翔和飞弹能力进入所有区域。

我就是速度 15点
成就说明 已独自一人或是和一位好友以扮演闪电麦坤玩完整个汽车总动员的世界。

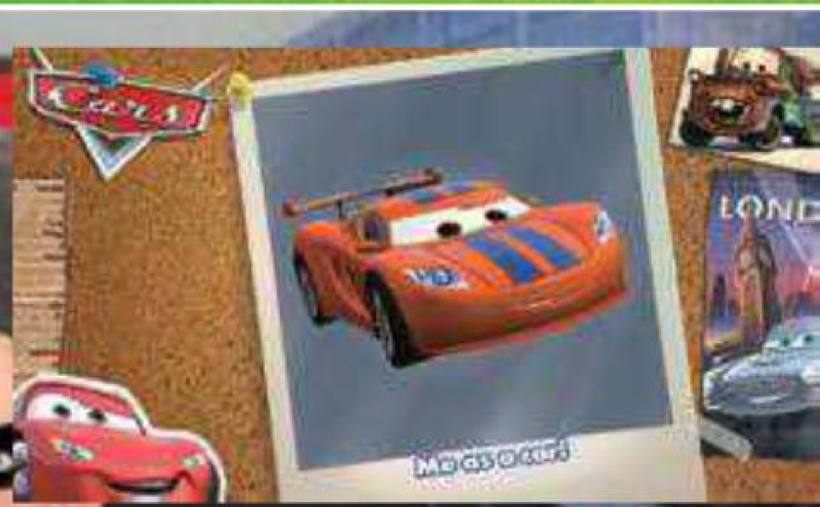
在一起 15点
成就说明 已独自一人或是和一位好友解除第一个搭档的锁定。

真正的朋友 30点
成就说明 已独自一人或是和一位好友开启游戏中所有的搭档区域。

配菜上桌 15点
成就说明 已独自一人或是和一位好友解除第一个次要目标的锁定。

次要会更好 25点
成就说明 已独自一人或是和一位好友解除一个世界中的所有次要目标锁定。

次要目标达成 30点
成就说明 已独自一人或是和一位好友解除游戏中的所有次要目标锁定。



环游世界 30点
成就说明 已独自一人或是和一位好友解除游戏当中所有剧情的锁定。

永远的朋友 30点
成就说明 已独自一人或是和一位好友解除所有搭档角色的锁定。

全新的你！ 20点
成就说明 已独自一人或是和一位好友解除第一个您可扮演的角色。

全员到齐 30点
成就说明 已独自一人或是和一位好友解除所有您可扮演的角色的锁定。

铜牌奖！ 10点
成就说明 已独自一人或是和一位好友赢得第一面铜色奖牌。

银牌奖！ 20点
成就说明 已独自一人或是和一位好友赢得第一面银色奖牌。

金牌奖！ 25点
成就说明 已独自一人或是和一位好友赢得第一面金色奖牌。

圆满达成！ 30点
成就说明 已独自一人或是和一位好友赢得第一面白金奖牌。
取得方法 建议在天外奇迹的第三章峡谷长征完成，该章节的附加任务非常容易完成而且额外加分很高，总分达到 8000 分以上会得到白金奖牌。

三喜临门 30点
成就说明 已独自一人或是和一位好友连续获得三面金色奖牌。
取得方法 建议在天外奇迹中完成，解锁所有附加任务后再重新进行每一章的游戏，完成附加任务后很轻松的拿到金牌评价（6000 分以上）。

特殊成就

工作和游戏的平衡 15点
成就说明 已完成所有的「托儿所跑跳碰」剧情，并且都没有坠落。

用火箭沟通 20点
成就说明 已独自一人或是和一位好友，在「托儿所跑跳碰」剧情中，使用火箭打开所有的箱子。

你会相信老鼠也能飞 20点
成就说明 已一举在「屋顶奔逃」剧情中完成长达 8 秒的滑翔。

统统丢掉 15点
成就说明 已独自一人或是和一位好友在「防洪闸门」剧情中丢掷二十颗网球。

卖力挥鞭 20点
成就说明 已独自一人或是和一位好友在「追屋行动」剧情中使用鞭子开启所有的区域。

直线思维 15点
成就说明 已独自一人或是和一位好友在「解放幼鸟」剧情中变换滑绳十次。

伟大的峡谷探险家 20点
成就说明 已在「峡谷长征」剧情中存活，并且都没有坠落。

黑暗中也能看见 20点
成就说明 已独自一人或是和一位好友在「迎战全能机器人」剧情中，找出所有的夜视区域。

泰若自如 25点
成就说明 已在「拯救城市」剧情中一直滑行，并且都没有坠落。

稳开稳驶 15点
成就说明 已完成全部的「花式驾驶」剧情，并且都没有撞上任何障碍物。

我们不需要道路 20点
成就说明 已在「防爆小组」剧情中完成 100 公尺的滑翔。

留到曲终人散 10点
成就说明 从头到尾看完所有的制作群名单。
取得方法 在我的专区里找到制作群名单，选择之后一直观看到解锁成就。

在线成就

榜上有名？ 20点
成就说明 已独自一人或是和一位好友检视一段剧情的排行榜。
取得方法 我的专区里可以看到排行榜，进入排行榜后立刻解锁该成就。

看我的厉害！ 15点
成就说明 使用 KinectShare，分享您的奖励。

看到了吗？我无所不能！ 20点
成就说明 分享 10 个 KinectShare 奖励。
取得方法 在我的专区里可以找到 KinectShare 奖励，KinectShare 奖励的内容不需要刻意去刷，当解锁其他所有成就后必定会完成 10 个以上的奖励。



让人又爱又恨的《特技摩托》回归了！游戏发售后创造了XBLA的首日销售记录，服务器也一度因不堪重荷出现大面积线上等级被重置以及无法上传成绩的情况，火爆程度可见一斑。对于熟悉前作的玩家来说，本作的难度虽然略有下降，但极限赛道的变态程度依旧如故，而白金奖牌的设定让入门级别的赛道也充满挑战；而多人游戏的加入更是弥补了前作中不能与其他选手同步较量的遗憾。倘若您是一位喜欢挑战自我、不断钻研的玩家，那么完全没有理由错过本作！

TRIALS EVOLUTION



特技摩托 进化	Microsoft Studios		竞速
X360	Trials Evolution		美版
	2012年4月18日	1～4人	1200MSP
	无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

基本操作

按键	作用
左摇杆/十字键	压车
RT/A	油门
LT/X	刹车
Y	跳车
B	回到上一个检查点
START	菜单
BACK	重新开始游戏



操作还是一如既往的简洁明了，基础按键不必多说。跳车会在收集松鼠以及特技挑战赛中使用到；当机车陷入障碍不能移动时可按B返回到上一个的检查点，但会增加一次失误；在比赛过程中如果对当前成绩不满意，可以按下BACK重新开始，但不适用于锦标赛。

摩托部分

解锁摩托	解锁条件	所需奖牌数
Rattler 125CC	完成D级证照测验	0
Piranha 250CC	完成C级证照测验	6
Scorpion 450CC	完成B级证照测验	25
Phoenix Evo 250CC	完成A级证照测验	75



Scporion和Phoenix Evo是最能体现游戏魅力的两辆赛车，由于性能的侧重点不同，使得二者的操作手感迥异，如果分别用一个字来形容那就是稳与飘。Scporion的极速能力在简易、入门乃至一些中级难度的赛道中得到了充分的发挥，同时相对稳定的操控性也降低了玩家追求赛道0失误的难度；而Phoenix Evo的敏捷性和瞬间加速能力是所有机车中最强的，即便在平坦的路面上行驶都随时可能出现翻车的情况，但正因为这个特点使得该车成为完成极限赛道的不二选择，玩家可以权衡赛道的难度以及对车辆的驾驭能力，选择最合适自己的机车来挑战时间极限。

★注：游戏中还有一辆名为Micro Donkey的赛车，玩家只有获得前作中的绝不屈服成就（DLC）后才能解锁该车，由于性能比较鸡肋，完成B级测验后完全没有必要继续使用。

奖牌与奖金

奖牌数是开启证照测验和高难度赛道的必要条件，根据完成赛道的用时以及失误数，会得到铜、银、金、白金四种奖牌评价，奖牌的获取是向下兼容的，就是说当成绩达到金牌要求时也能获得铜、银牌；奖金则是用于购买车库中的新服饰、新配件以及机车的喷涂，这些内容的效果仅仅体现在外观上，不对赛车属性产生影响。

★注：比赛的时间上限为30分钟，失误上限为500次，超过任意一种限制后比赛会以未完成的方式结束，不会得到任何奖励。



紧张过度 | 选择尖端时代中全垒打属于困难级别中相对简单的赛道，玩家可以选择Scporion进行练习，在不失误的情况下通过终点前的最后一个检查点后，按下B即可解锁成就。

证照测验

证照测验相当于一个进阶的教学模式，这里对测验中的技巧进行汇总。

压车

游戏中最基础同时也是最为重要的技巧，压车的目的是为了应对不同路况以免翻车。当机车通过土坡，石块等障碍后会出现后仰或前倾的情况，通过摇杆进行调整，使其恢复水平状态即可；上坡的加速过程中向前压车可以防止机车后仰，而向后压车可以避免在下坡中出现前倾的状态；当处于腾空状态时要注意下落的位置，如果遇到像“跳悬崖高手”中的上、下坡时，要尽量使机车的倾斜角度同坡度一致以便顺利过渡；下落过程中后轮接触物体后导致翻车的现象也极为普遍，要注意向后压车。

油门



1. 轻压油门：轻压油门可以使机车平稳的通过诸如像“部落纷争”赛道中的大角度斜坡，如果在这种陡坡中全力加速就很容易出现后轮空转或是前轮脱离赛道的情况；而在“坠落谷底”赛道的陡坡处使用轻压油门的方式可以使机车下落至相对简单的路线，降低失误几率；该技巧同样适用于“自我提升”末端赛道的连续陡坡。

2. 点压油门：当爬坡过程中发生下滑现象时，连续点压油门并配合压车可以减缓下滑的速度，如果点压的频率恰当可以使机车保持相对静止的状态，之后再用轻压油门的方式重新上坡（点压频率是根据坡度来调整的，坡度越大所需点压的频率就越高，反之亦然）。

跳跃

跳跃是压车同油门相结合的技巧，考验玩家空中的压车能力以及对油门力度的掌握，完成跳跃的方式并不是惟一的，这里仅提供笔者认为最简单可行的方法。1. 同高度平台间的跳跃（同样适用于斜坡中出现的间隙）。按下油门的同时向后压车，当前轮腾空后迅速向前压车可以跃过平台间的空隙。2. 连续平台间的跳跃。在“自我提升”中会遇到斜坡→车胎→斜坡的障碍，跳跃方法同之前一样，油门力度以车辆落至平台中央为最佳，当车轮（前后轮皆可，前轮效果最佳）接触到平台后再迅速按下油门并向后压车可进行连续跳跃；“坠落谷底”中的四个连续平台之间的距离较远，如果玩家对连续跳跃没有把握的话，可以在平台处放慢速度，重新寻找起跳点，不必强求速度。

3. 跳跃高处障碍。在“逛逛牧场”中需要利用斜坡跃过一个较高的油桶，加速的同时向前压车，当前轮接触到斜坡时向后压车，此时先保持后仰的状态向上腾空一段时间，看到前轮稍稍超过油桶后向前压车即可完成跳跃；“沼泽热”中的高点障碍变成了横向放置的木块，跳跃方式不变，前压的时机则是车体接触到木块。两者的共同点都是在跃过障碍后，后轮容易碰触到障碍。一旦发生这种情况要及时向后压车，避免落地时发生摔车现象。4. 斜坡障碍的跳跃。在“自我提升”的爬坡过程中会遇到圆木障碍，玩家只要使用跳跃 1 的方式即可完成。

空中翻转



翻转分为逆时针和顺时针两种方式，该动作看似华丽，实际上是一项很好掌握的技巧。由于翻转速度和落地距离的不确定，这里没有一个明确的操作方式，但逆时针翻转后向前压车，顺时针翻转后向后压车是恢复机车平衡的共通方法，玩家可以在“跳悬崖高手”中尝试练习。空中翻转的作用不仅能缩短腾空时间，更是为了寻找有助与机车加速的落地点，可以说是挑战白金奖牌的必备技巧。

刹车

在证照测验中没有出现刹车的相关介绍，但在追求 0 失误和进行极限赛道的过程中刹车发挥了至关重要的作用。进行刹车的目的是减缓车辆的行驶速度，避免在连续平台间的跳跃中出现失误；同时也可以调整机车的位置，寻找更有效的加速距离，从而跃过高难度的障碍。刹车一定要采取点刹或是轻压的方式，不然很容易造成摔车。

注：接入 Xbox LIVE 后，可以在排行榜中观看其他玩家的比赛录像，进阶和极限赛道中高排名的操作方式并不适合大多数玩家，建议观看一些相对失误较多的录像，反而能从中得到一些操作的灵感。

单人游戏



等级赛道

赛道分为入门、简易、中级、进阶和极限五种难度。对于前作有一些了解或是已经上手的玩家来说，完成前四种难度的赛道不成问题，而极限赛道可能令许多玩家望而生畏。下面以极限赛道中相对简单的“真想就在

卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织

登陆月球 在特技挑战赛的飞碟关卡中解锁，在第六个降落点前有一个可以进入建筑物内部的入口，玩家需要在35秒内进入该入口，否则会发生爆炸，操纵UFO到达建筑物内的礼花燃放点即可。

眼前”为样本进行一些说明。

比赛开始后就会遇到连续斜坡＋高点障碍物的挑战，这也是极限赛道中常见的组合。起跳前一定要轻压油门，下落位置以前后轮同时接触到斜坡为最佳；当落入第一个斜坡后迅速按住油门并进行跳跃操作，能否安全落至第二个斜坡的关键是腾空时要适当的进行压车操作，由于空中压车的技巧会在极限赛道中频繁使用到，这里详解说明一下。首先要向前压车，目的增加机车的飞跃距离，感觉整个车身可以落入斜坡后按住油门并向后压车，这么做的目的是为了简化跳跃操作，当后轮接触到第二个斜坡的瞬间向前压车便可进行连续跳跃，成功完成连续跳跃的话可以很轻松跃过前方的圆木障碍。

UFO坠落点处会遇到相似的障碍组合，操作也大致相同，最大的区别在于爬上第二个斜坡时不要向前压车，利用斜坡的倾斜度轻压油门即可到达下面的检查点。赛道中还会出现高点平台下落至低点平台，再跳跃至第三平台的情况，此时要让前轮先接触到低点平台，然后再进行跳跃操作。游戏结束前会遇到一堵木板，从坡道起跳后进行连续的前后压车操作会使机车有一个二次腾空的动作，简单的说就是在腾空期间快速的前后推动摇杆，这种跳跃方式可以跃过很多看似不可能的障碍，在后期的极限赛道中尤为重要。

当遇到连续的高难度障碍时，可以把它化整为零，针对不同部分使用不同的操作方式，这样再困难的障碍也可以找到应对的方法。由于很多地点的通过方式并不是惟一的，希望上文能起到抛砖引玉的作用，有助于大家在实际操作中找到最适合自己的压车、跳跃方式。

锦标赛

锦标赛是等级赛道的整合，既包含入门级别的难度，又有连续7个极限赛道的终极挑战。玩家要先完成菜单中的赛道后才能解锁相应的锦标赛，在挑战过程中不能退出游戏，否则之前的成绩便会作废，需要从第一条赛道重新开始。

特技挑战地

特技挑战虽然只有十项，但是内容却各有特色。特技挑战中除了对机车进行限制，如不能进行压车、油量有限等条件外，还会让玩家操控电子滚球，甚至UFO进行挑战，其中一些针对赛车手的挑战更是异常欢乐，在挑战赛道之余不失为一种调剂方式。

多人游戏

玩家即可选择与随机配对的选手进行比赛，亦可邀请2、3好友在私人比赛中一较高下，本机模式也为不能连入Xbox LIVE的玩家提供了体验多人竞赛的机会。



自定义结束 需要先下载一张赛道，之后可进入多人游戏的本机模式，在“新增地图”的“已下载”中找到下载好的地图，利用双手柄的方法即可解锁成就（两辆赛车都需要完成比赛）。

搜寻游戏

相当于等级模式，最多支持四名玩家，比赛后根据名次获得相应的经验，等级提升后可解锁新的游戏模式。

快速配对

根据玩家的线上等级快速加入符合条件的比赛。

超级越野赛：等级要求1。比赛开始前从入门、简易、中级赛道中随机抽取两张供玩家进行投票选择，比赛开始后玩家会以实体的形式随机出现在四条赛道中的一条，该模式下会一共要进行四轮比赛（每张地图进行2轮），累计得分最高的玩家获胜。

TRIALS：等级要求4。赛道选取同越野赛一样，不同的是所有玩家会同时出现在一条赛道中，但对手会以幽灵模式的状态出现，玩家会在三张赛道中分别进行一次比赛。

硬派TRIALS：等级要求6。对技术非常自信的玩家可以选择硬派比赛，因为该模式中的赛道只会在进阶和极限中产生，由于赛道难度较大，该模式下只进行2轮的比赛。

注：搜索前可以按RB进行设定的调整，有助于快速完成配对。

私人比赛

可以根据自己的喜好选择赛道、调整参数，最高参加人数同样为四人。

赛道中心

在赛道编辑器中可以自行创建竞技赛道和特技赛道，并通过Xbox LIVE进行分享，同时“取得赛道”里不乏一些精品的自创赛道供玩家下载。



成就列表

名称	解除条件	点数
轻轻松松	通过D级证照测验，并获得您的第一辆机车	10
超越疼痛	把您的机车撞烂	10
假期开始啰！	通过A级证照测验，并获得Phoenix机车	20
浴火重生	使用Phoenix 250cc机车，完成「易如反掌」赛事的所有赛道	20
紧张过度	太可惜了！您在困难或极限赛道上的成绩几近完美，但却在通过最后一个检查点后毁了一切	20
协调性	在其他玩家建立的赛道上登录您的时间记录	20
自定义结束	在玩家自定义赛道上主持并结束私人或本机多人配对游戏，同时配对游戏中至少要有2位玩家	20
大师的学徒	建立至少有3个通过点的赛道，然后试骑这个赛道	20
全速前进II	完成「周游列岛」赛道，而且没有任何失误或放开油门	20
绝不屈服II	完成「摇滚不死」赛道，而且没有任何失误或变换骑士的姿势	20
看看我的行头	使用至少5种自定义机车和骑士零件，加入公开多人配对游戏	10
玩命骑士	在公开多人游戏中赢得5场配对比赛	20
职业高手	成功完成单人游戏职业赛	30
挑战极限	完成任何极限赛道	20
烧得脆酥	在持续着火的情况下通过「实验室白老鼠」赛道，而且没有任何失误	20
自找麻烦	使用Rattler 125cc机车完成「自我提升」赛道，而且没有任何失误	20
双轮恶魔II	通过「心跳破表」赛事中的所有赛道	30
隔墙有松鼠	找出藏在世界各地的所有松鼠（20只）	30
登陆月球	老鹰着陆了，快亮出旗子表明立场吧！(小旗子)	20
完美无瑕的胜利	完成「景观路线」赛道的锦标赛，而且没有任何失误	20

TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE RESEARCH XBOY

讲述软饭自己的故事 Vol.6



前两辑因为攻略页数暴多，导致本栏目暂停一期，也引来不少玩家不满。大家都说，两个月一辑，一辑就介绍一个人，照这速度下去，不知何年何月得偿所望啊。这个嘛，还请大家稍安勿燥喽，在下尽力，尽力……

本辑要为大家介绍的软饭 WOLF，是一名标准成就犯，属于国内较早上十万的玩家。记得本人当初加其为好友的时候，看到他的成就当真是觉得高山仰止啊，当然现在早已被本人超越了哈哈……（以下略去数百字）此人的特征是仗义，特爱帮人解成就，什么样的坑都敢开。只是如今身为人生赢家，如今游戏时间大幅减少喽。

WOLF，你好！

大家好啊！哈哈哈哈，我是 WOLF，在等待了 N 久之后，终于轮到我上这个栏目了，很“鸡冻”……

首先介绍一下你自己吧！

好的。说到我的工作，可能不少 LIVE 好友是知道的。我是来自国家电力系统上的，也就是供电局的一名普通职工，工作刚满一年吧。因为之前工作时间上的分配关系，导致我的游戏时间还算充裕，基本是想玩什么就玩什么，毫无顾忌。哈哈，这点即使在老纱看来，也是羡慕嫉妒恨吧？

都知道你是公务猿，瞧你得意的。介绍一下你的家乡，那地方的知名度还真不高。

我来自宁夏回族自治区的吴忠市。说到家乡宁夏，大家可别只知道梁静茹的那首《宁夏》哦！我的家乡呢，虽说是个回族自治区，可也只是回族比较相对集中的地方，但其实汉人数量还是要多于回民的。呵呵，而如果大家还不是很了解的话，那么我慢慢来介绍。

话说我是认识你才知道吴忠这个地方的，不过听你描述还挺不错的。

是的。这里的特产，大家应该都有听过，比如发菜，枸杞子等等，如果朋友有需要的可以找我啦！如果你对宁夏还是没什么印象，我想只要提到几部片名，你们就会恍然大悟了。其实《龙门客栈》、《大话西游》、《刺陵》等影视剧都是在我们这儿拍的。

说实话一说到宁夏，我就觉得宁夏是个很荒凉的地方，就跟沙漠地带似的，所以很难想象这种地方会有一个这么厉害的成就犯。

其实这些认识是错误的，那是很久以前的宁夏了。现在的宁夏，绿化很好，城市建设也很强的，以后小编或者读者玩家有想旅游的地方，别只知道去那些大城市，试着来到宁夏玩玩，去看西夏皇陵、西部影视城、沙湖、苏峪口等，再尝尝羊杂、油饼子、手抓羊肉、拌汤、特色揪面等特色小吃，绝对会让你们感到不虚此行的！

说得我口水都快掉下来了，哈哈。不过宁夏地处西北，和内地相比游戏业应该还是比较落后吧？

我们这儿的游戏业，说实话还是比较滞后的。因为几乎都是玩 D 的，电玩店里也不会像别的地方，会进各种主机的正版。玩 Z 的也有，不过几乎都是玩 PS3 的。随着前两年 PS3 的破解，玩 Z 的也是凤毛麟角了！ X360 方面呢，全是 D 版的天下，只是进货速度相对较慢，一般新游戏出来在半月内才能买到的。不过现在网购很发达，我的正版都是通过网购买的，虽然慢点儿，也没什么影响。

吴忠是个小城市，那你们这些软饭之间的交流频繁吗？

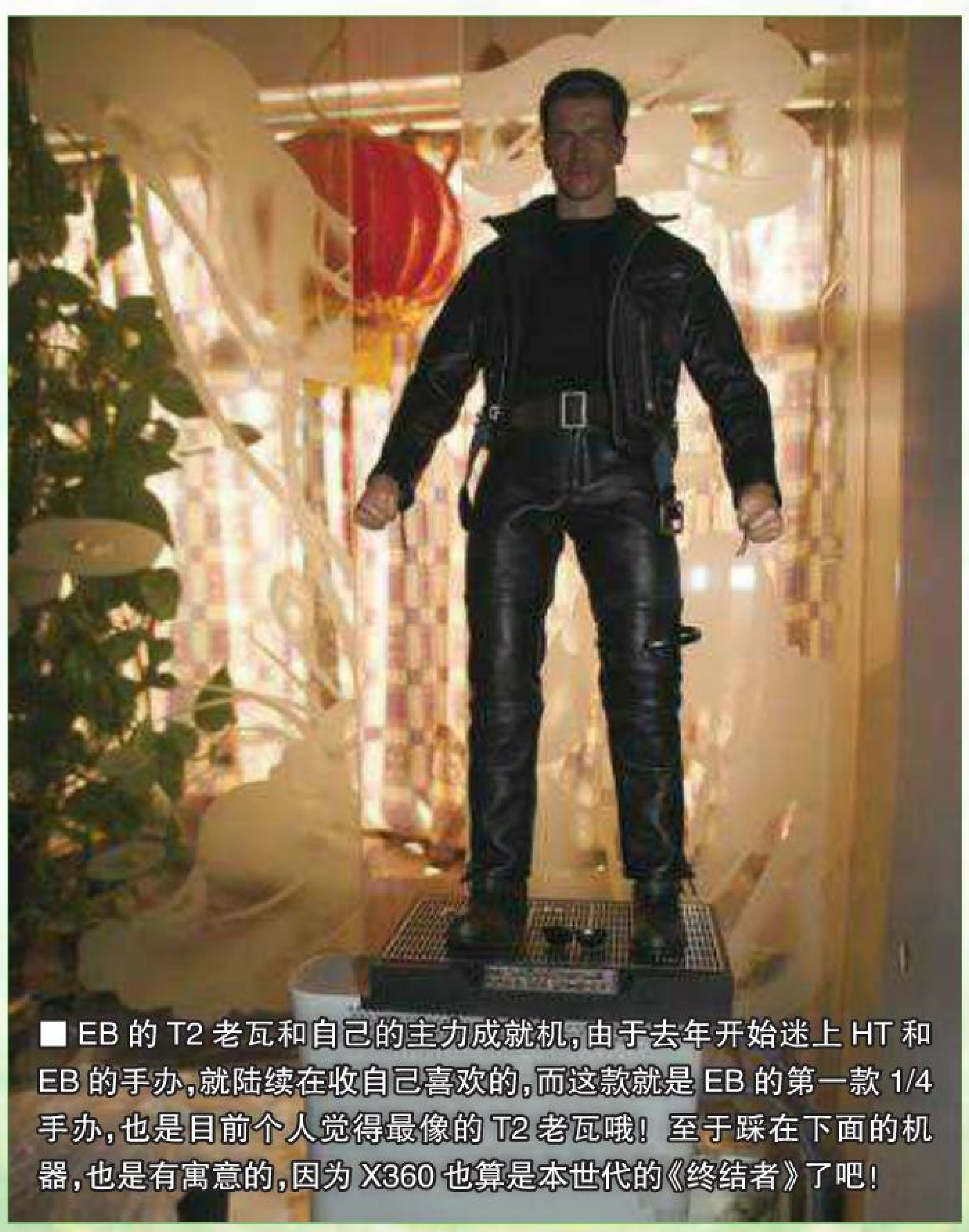
我们这边玩家之间的交流都是在那些体育游戏上，比如实况、2K 之类的。话说我们这里玩《FIFA》的人还是极少的，他们还是停留在《实况》的时代里。我也懒得一个个去讲解了，现在也只是在朋友组织的比赛时玩《实况》，其余时间都是玩《FIFA》的。大家有想切磋的可以加我 LIVE ID。

说起来吴忠虽小，却出了两个厉害的玩家哦！

哈哈哈，你说的是你们 UCG 的编委冯健吧！他也是宁夏吴忠市的，原来貌似都是互相不知道的，后来通过 UCG、通过成就，我们认识了。虽然他不追求成就，但是很崇拜我的成就。（笑）

透露一下你选择 X360 的原因吧！

那还得追述到我上的大学年代了，那是 2006 年吧，因为自己对游戏的热爱，就在



■EB 的 T2 老瓦和自己的主力成就机，由于去年开始迷上 HT 和 EB 的手办，就陆续在收自己喜欢的，而这款就是 EB 的第一款 1/4 手办，也是目前个人觉得最像的 T2 老瓦哦！至于踩在下面的机器，也是有寓意的，因为 X360 也算是本世代的《终结者》了吧！



■打机环境，一台自制，一台主力成就机，平时就靠这和好友搞个线上成就啊，刷成就之类的，此图亮点是那只贱胡迪，哈哈！至于新购的神器 HMZ-T1 就不上图了。



■部分正版游戏和蓝光电影，自己很喜欢将每年看过的神片都收个蓝光作为收藏，所以……UCG每期是必入的，但由于太多了，这只是一柜子，至于游戏特辑也几乎每次都入，习惯了。



■早期的《掌机王SP》、UCG及其他一些PS系相关东西，UCG对我而言，已经真的不是简单的朋友关系了，更像是亲情！就像当年PS系独大时的年代，但现在却更加钟情X360了，哈哈，这图也算代表了一个时代吧。

北京入手了一台双90的港版。顺便说一句，这台X360服役4年后E74了。随后又陆续买了两台。当时是冲着《NBA LIVE 06》去的，以当时的机能，看到那精致的人物面部建模，还有身体的流汗效果，感觉很震撼。把机器拿到宿舍时，舍友们看到游戏画面时都啧啧称奇，这也满足了我的小小虚荣心。

那你是如何开始对成就感兴趣的呢？

一开始我对LIVE的认识少之又少，连线下ID是不能同步到线上ID都不知道。直到注册了线上ID后，有次在玩《金刚》时，看着成就一个个跳出来，最后看到1000点达成时，我就打心眼里爱上了成就解锁的声音，更爱上了成就这个系统。之后每次开打一个游戏时，都会事先研究一下成就难度，开坑了就尽量去拿满。这样随着时间的推移，我的成就总数也在慢慢上升，并且上到了10万以上。可是自从上了10万以后，突然有一种感觉，就是很不想去玩游戏、拿成就。说实话，我到现在都还有那种感觉，我一度怀疑我是不是真的厌烦了游戏。

其实很多玩家都有过类似的感觉吧。

是的，这种感觉导致我不再像原来那么疯狂地打游戏，现在纱迦你都超了我几万了，我很不爽啊！要是没耽误的话，估计总数早就上20万了。不过现在这种感觉又渐渐回来了，4月就已经重新出山了！

在你打过的成就之中，有没有令你特别难忘的呢？

我不知道老纱你最难忘的成就是什么，令我最感动的成就是《战争机器》里第一次和LIVE好友联机（因为第一次嘛，总会感触很深）并且以疯狂难度合作通关。成就跳出的那一瞬间，我承认我当时有种真的被感动的感觉，因为，联机合作是那么的有趣，那么的享受！而最有惊无险的成就，也是值得炫耀的成就，就是《NBA LIVE 07》的那个1000人同时在线的成就。说到这个，当时还是朋友告诉我要报名去试试，因为第2天就要关服了，大家都抱着试试的心态去搞。要知道那时候游戏已经卖了3年多，早就没人玩了……我们当时一直在等，到凌晨3点左右，线上人数突然猛增，全世界还没解这个成就的人都上线了，我记得很清楚，一直到967人时，"噔"的一声，我全身都起了鸡皮疙瘩！我当时也是第一次知道成就犯的力量是多么可怕！因为，有了身在世界各地的他们的存在，这个几乎不可能的成就，还是解开了，但让我一直纳闷的是，为什么到967人就开了呢？难道是制作小组也被我们感动了？

可惜我认识你晚了点儿，现在想解这个千人在线的成就也不可能了，哎。

哈哈，X360的乐趣有一大半都在于LIVE啊。这里我要谢谢那些通过LIVE认识的好友，像FK、007、假贝壳、宙斯、阿姆、超人等等等等，纱迦就更不用说了。通过成就，通过LIVE，貌似我们也认识了3年了吧，也看到你达成了人生里重要的一个成就哦，这里祝你的家庭幸福美满！尽快达成"孩纸他爸"这个成就哦！因为有你们，就算我不想游戏了，还会慢慢去跟你们玩，去享受联机时带给我的快乐，发自内心的感谢大家

看你玩的游戏也挺杂的，有没有什么不擅长的类型呢？

我是个杂食型玩家，只要是好玩的，我都会去尝试，但格斗类游戏是我避而远之的，实在苦手。其他类型的游戏几乎都会玩，但最拿手的类型还是FPS吧！因为这类游戏代入感很强，也很直观，所以FPS类算是我的首选吧！另外我也算是个画面党，如果某个游戏在画面上给我眼前一亮的感觉，那么我就会去尝试一下！而画面很差，但评价较高的游戏，我一般是不怎么搞的。

说说你对游戏的认识吧！

我认为，游戏是带给我们感情的一种途径，它是一定要存在的。因为，我们需要在生活中体验不到的事物，需要在自己快乐时可以更快乐，悲伤时可以更悲伤，伤心时可以摆脱困境，毕竟我们是靠着感情生活在这个世界上的生物。那么，不了解这个世界的朋友，何不在各种不爽的时候JUMP IN游戏世界呢？

没想到你一公务猿能说出这种有深度的话来，呵呵，最后请对我们的读者说两句话吧！

最后的话，当然是祝愿《Xbox 360专辑》越办越好，愿各小编继续努力，带给玩家更多的快乐，更多的实用价值！毕竟实用，才是一本主机专辑最棒的评价。而恰恰我很幸运，结识到了这么一本专辑！我即将突破成就20万大关，请各位成就犯加油哦！



■很早以前收集的手办、粘土。最让我自豪的就是这些可乐罐，因为上面的图案均象征着当年的现象，世界杯，刘翔，李宇春，冠希哥，以及还在路上的迈克尔！



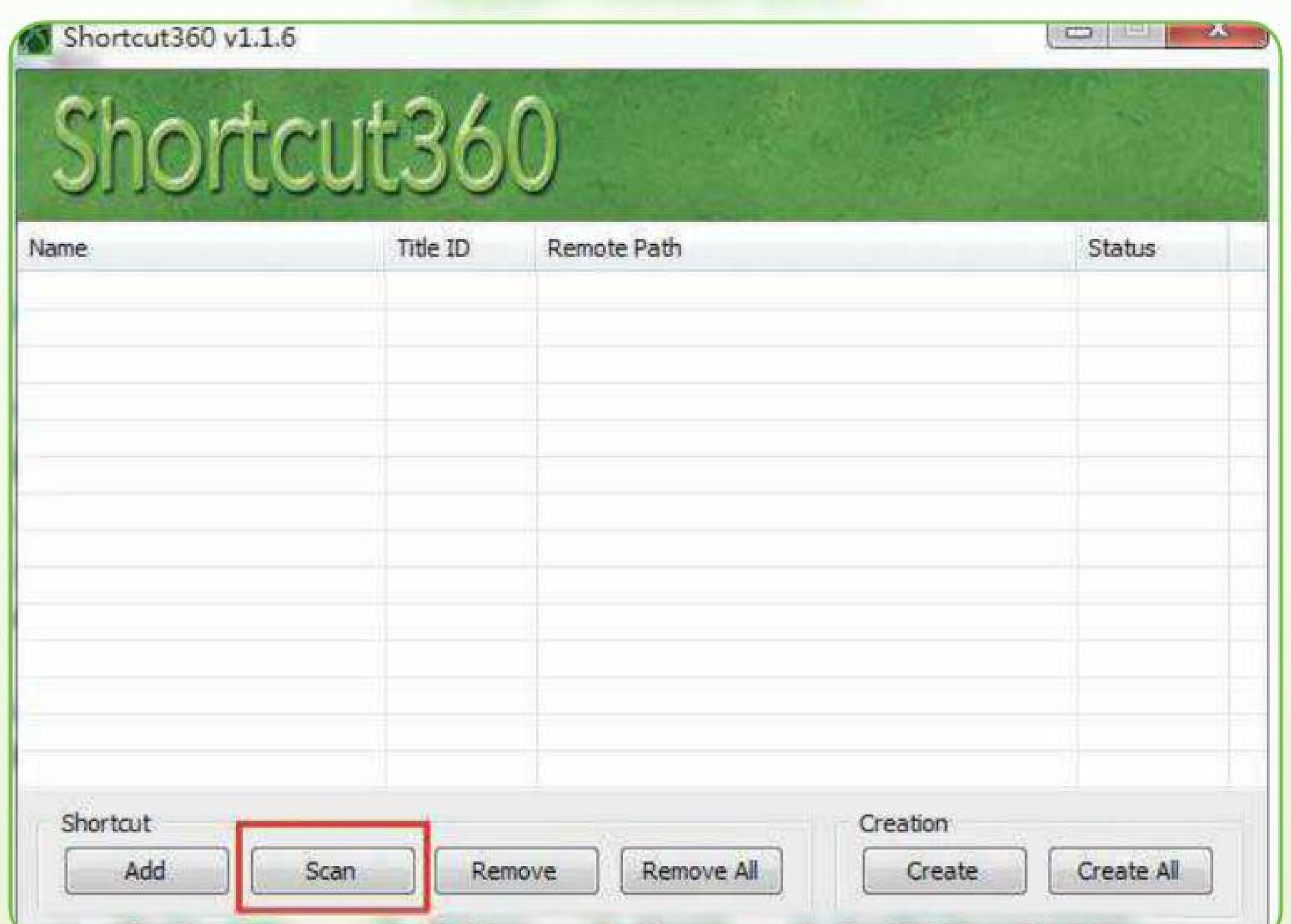
自制机给我们带来很多便利，让我们摆脱了光盘的束缚并给我们不断的惊喜。X360的游戏文件类型大致可以分为GOD包与XEX。前者是光盘安装后的产物，后者是直接从光盘内提取出来的文件。两者是优缺点并存，大部分人喜欢GOD包，因为能像以前的游戏一样在游戏库中显示和管理。不过，现在接下来的软件可以弥补XEX不能在游戏库中显示这个短处。然后我还会再给你一个非XEX不可的理由——金手指。

自制机的秘密 Vol. 8

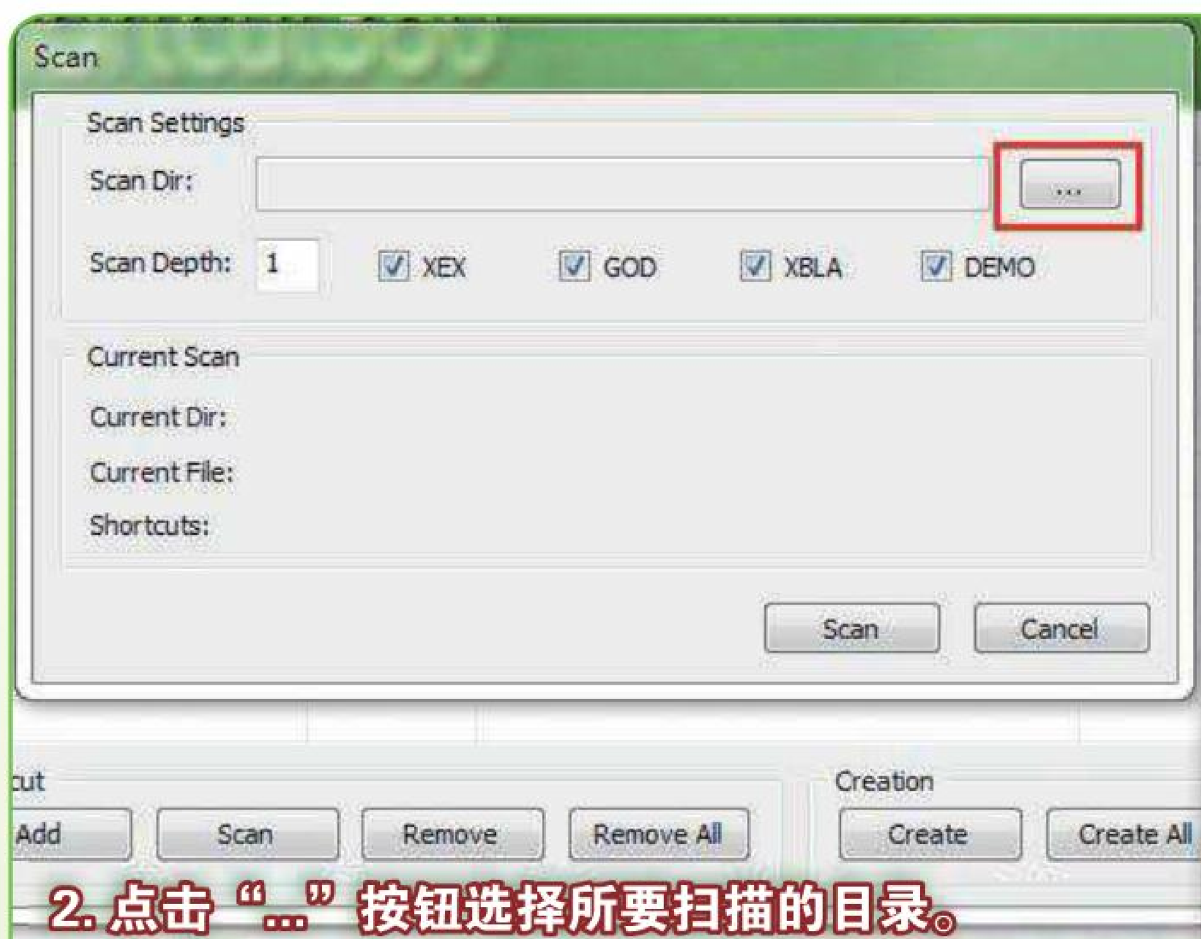
PART A 快捷方式制作的好帮手：Shortcut360 v1.1.6

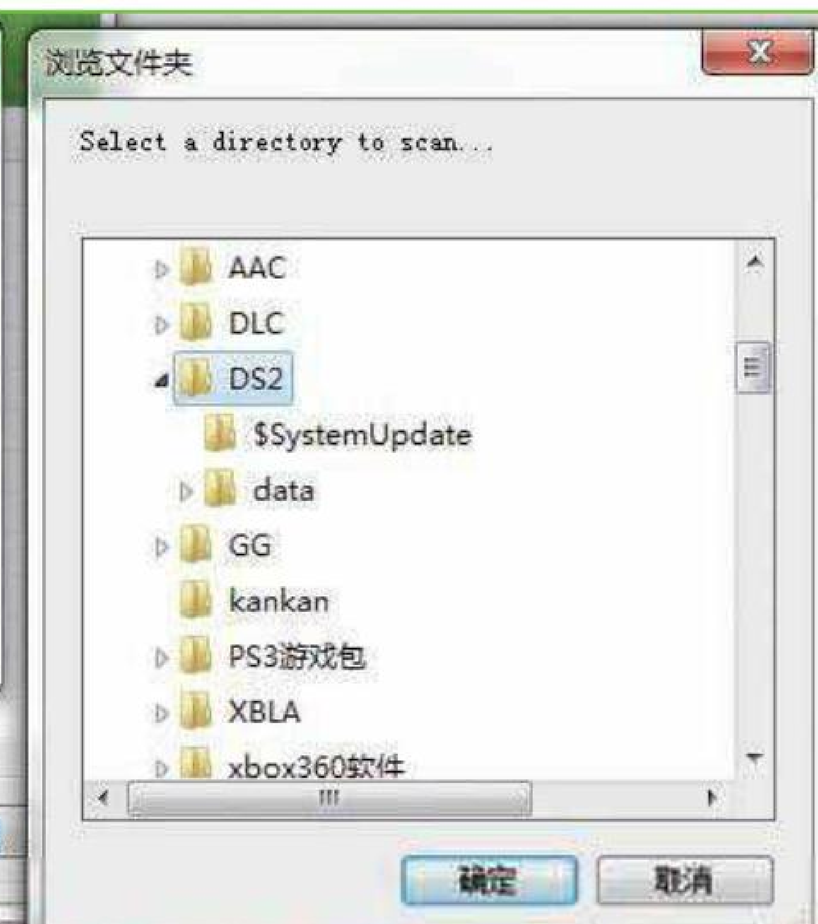
这个软件的作用是给XEX、XBLA、GOD、DEMO制作快捷方式，让这些能在游戏库中显示。与QuickBoot最大的区别就是支持XEX以外的游戏形式，还能让这些游戏的快捷方式的信息栏中显示成就。最重要的一点，这个更方便。

使用方法

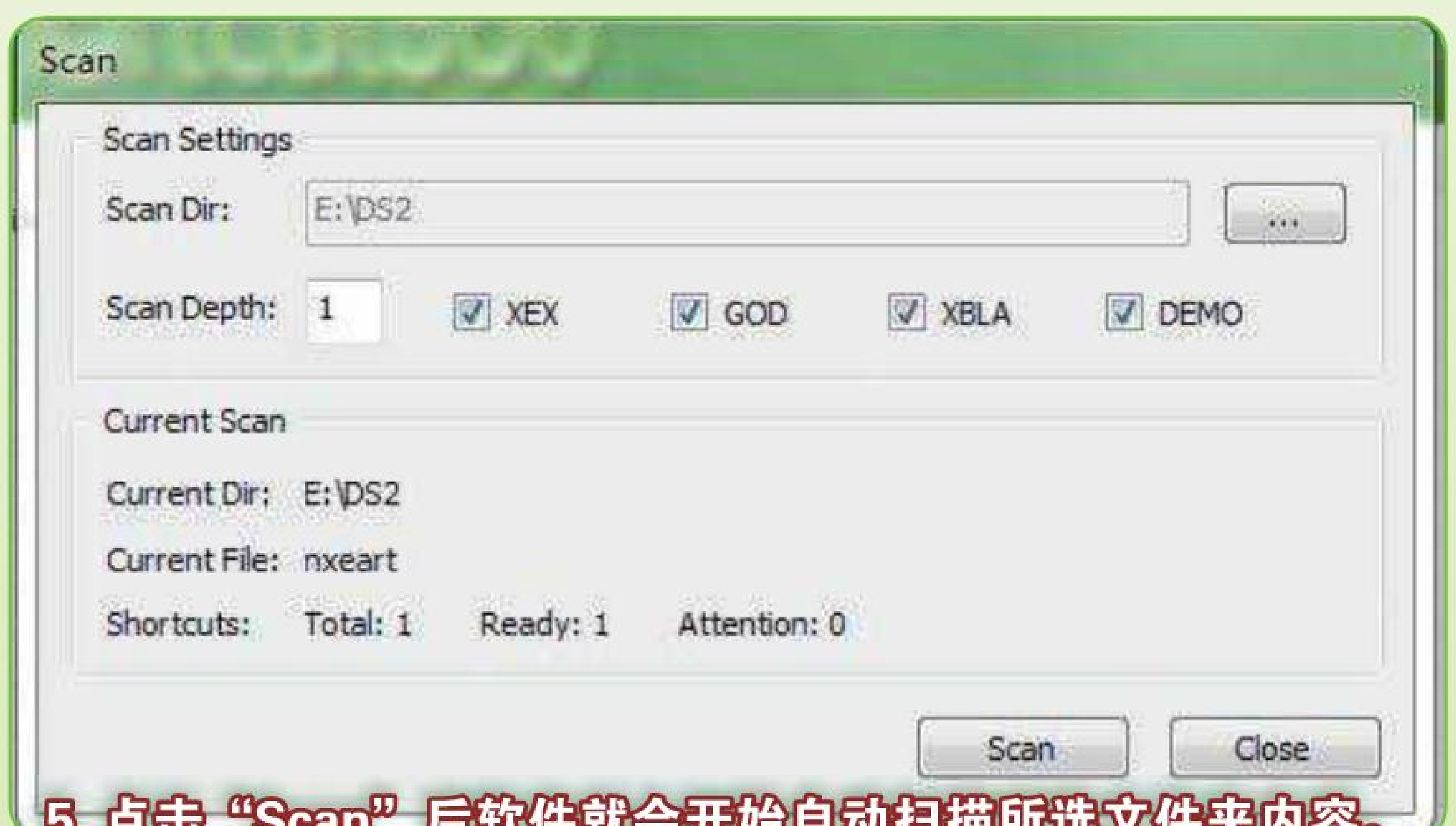


1. 点击“Scan”按钮，会出现一个扫描的对话框。

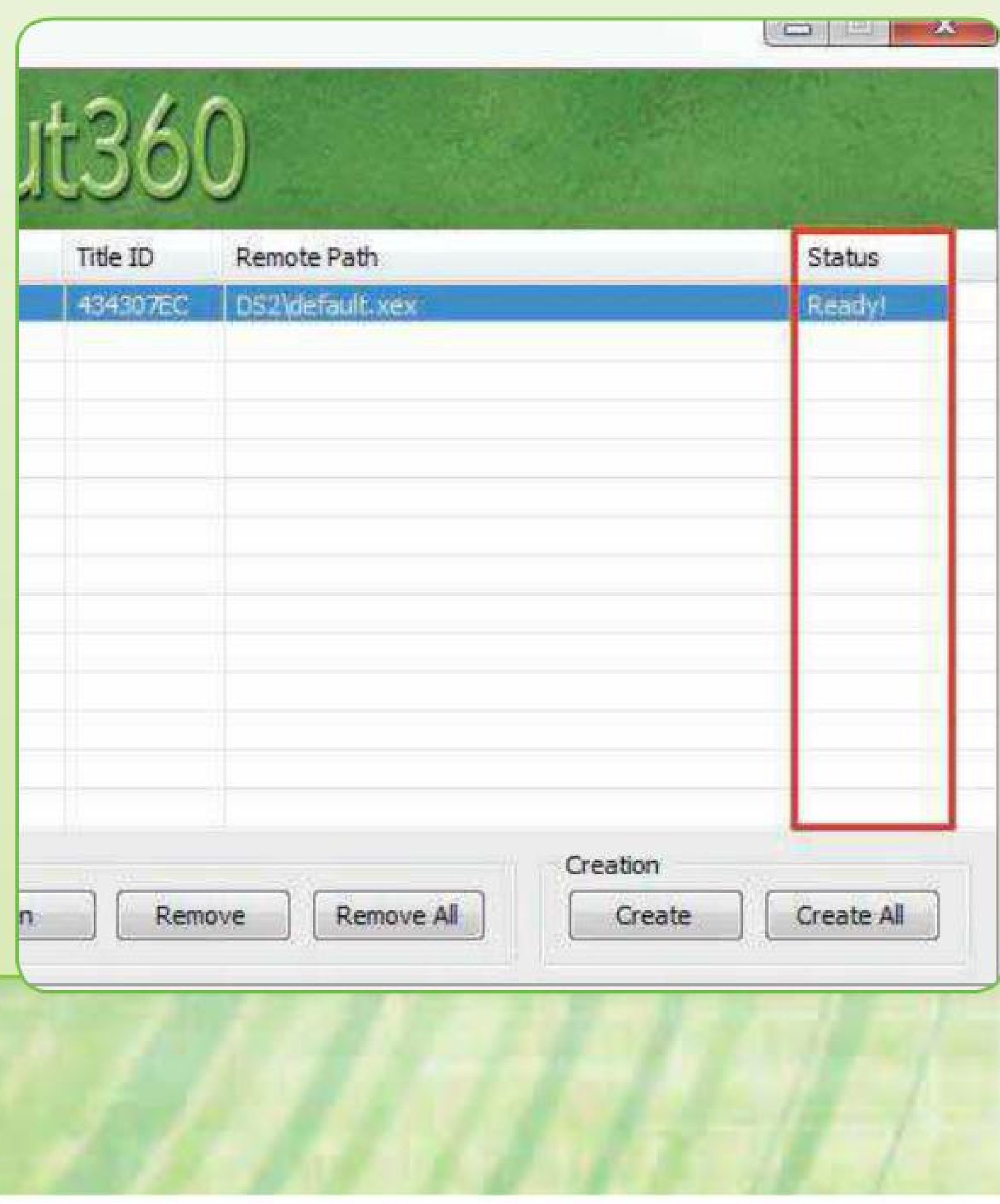




2. 点击“...”按钮选择所要扫描的目录。
3. 在“Scan Depth”后的框中选择扫描的文件夹层数。当这个值设的越高，扫描的时间就越长。（数值不要高于5）
4. 选择所要扫描的游戏种类。



5. 点击“Scan”后软件就会开始自动扫描所选文件夹内容。扫描的信息会在对话框中显示出来。

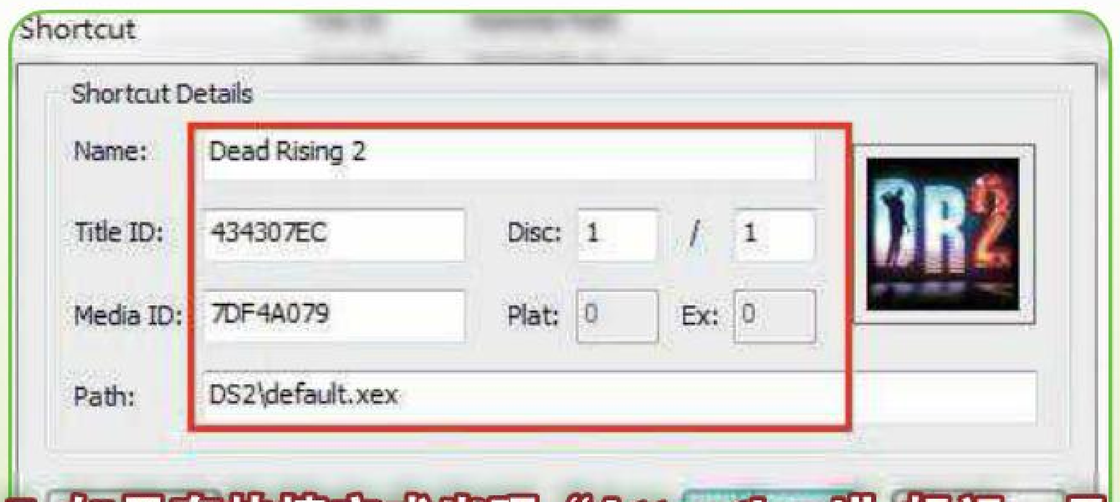


6. 等待它扫描完毕。在“Status”一栏会显示状态信息。

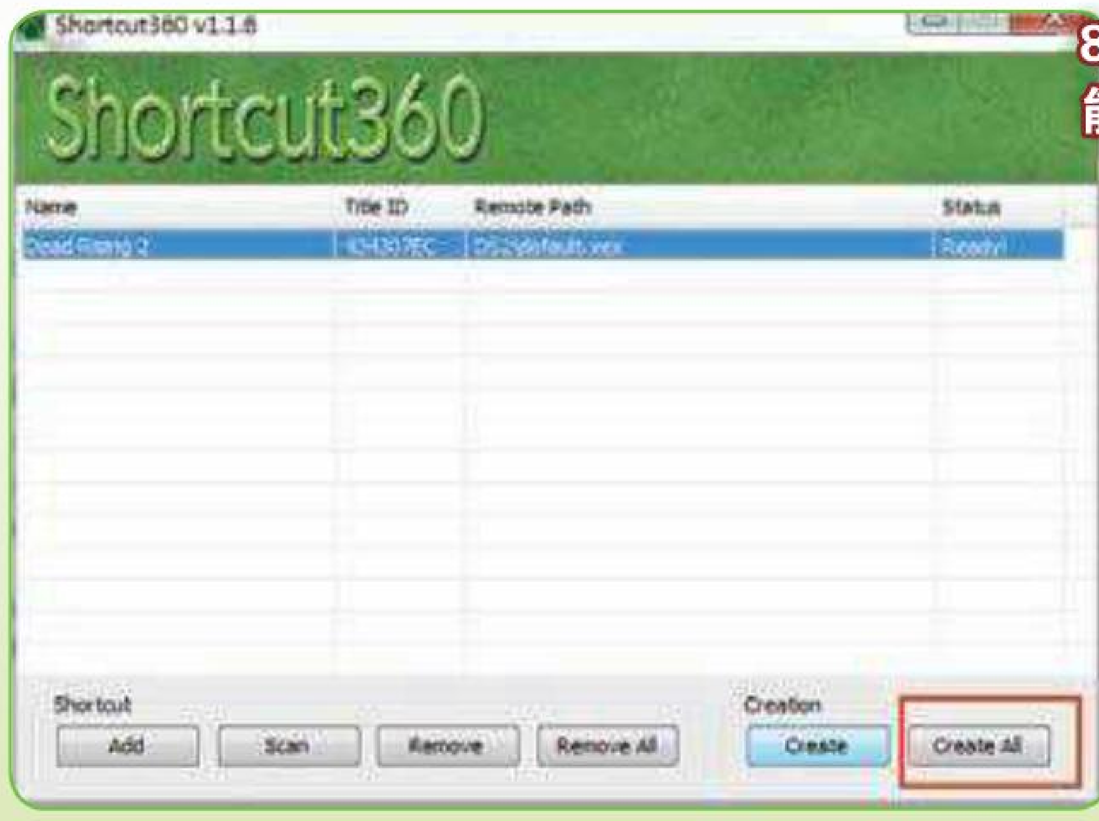
如果有某个快捷方式扫描不到足够的信息，就会在“Status”一栏中显示“Attention!”。

在“Status”一栏中显示“Ready”就才能创建快捷方式。如果此时点击“Create All”按钮来创建快捷方式，那些带有“attention”标识的将会被自动忽略。

有些游戏拥有多个XEX文件，所以在制作快捷方式的时候就得删除这些，只保留“default.xex”。只有这个才是游戏主程序。GOD与XBLA就不会有这个问题。



7. 如果有快捷方式出现"Attention!"标识，只要双击这个它然后补齐信息就好。你也可以在这里将游戏名修改成繁体中文以方便自己管理。注意，如果你在 X360 硬盘放置的位置与软件所显示的 Path 路径不同，则需要手动修改。



8. 点击"Create All"一切轻松搞定。这样你就能在游戏库中看到游戏了。



9. 将 Shortcut360 所在文件夹内创建的 Content 内文件复制到 X360 内置硬盘的相同路径的文件夹内。

PART B 用XEX模式的好理由：金手指/MOD

相信大家都知道金手指是指什么意思，对玩网游的朋友来说，用外挂这个词来形容更贴切，老外则一般用 MOD 来称呼它。一般金手指都会以 XEX 格式的游戏来修改与运行。所以，这也许是一个让你改用 XEX 模式的好理由。

金手指能让游戏中的形势向你一边倾斜，或者干脆让你立于不败之地。比如当你玩《忍者龙剑传 3》的极忍模式拥有无尽的生命值；当你玩《生化危机 浣熊市行动》的时候拥有无限的子弹与无限的恢复药；当你玩《战争机器 3》的时候敌人打你像挠痒痒，还能拥有无限弹药！没错，拥有金手指，你就是比最终 BOSS 还牛的存在！

X360 目前还没有单独的金手指软件，基本上都是一个游戏对应一个金手指或者 MOD 文件。对游戏的修改方式也不尽相同。主要有以下 4 种方式：

1. 替换游戏主程序 default.xex。这种修改方式较为常见。



2. 修改 / 替换游戏文件。这种修改方式的优点是能兼容零售机，例如《死亡空间 2》。

3. 游戏根目录内添加金手指文件。例如《忍者龙剑传 3》。

4. 以 DLC 模式导入主机。例如《战争机器 3》。

除了很罕见的第四种 MOD 方式之外，其他的都需要将光盘内的文件提取出来。也就是让游戏变成 XEX 模式。

下面就这 4 种常见的金手指举例说明下使用方法，举例所用的金手指都收录在光盘内：

替换游戏主程序法

以《生化危机 浣熊市行动》为例：

1. 使用 Xbox Backup Creator 从游戏镜像文件中提取出游戏文件。

2. 将 ResidentEvil_ORC_Final.xex 从压缩包内解压出来并重命名成 default.xex。

3. 将重命名后的文件替换掉第一步提取出游戏文件中根目录的同名文件。

4. 执行 default.xex 来运行游戏。

5. 游戏中金手指效果始终启动。

除了上述方法之外，也可以将 ResidentEvil_ORC_Final.xex 直接复制进提取出的游戏文件中，与游戏原本的 default.xex 共存。这样想玩原版的时候就执行 default.xex，想玩 MOD 版就执行 ResidentEvil_ORC_Final.xex。

修改/替换游戏文件法

以《寂静岭 暴雨》为例：

1. 使用 Xbox Backup Creator 从游戏镜像文件中提取出游戏文件。

2. 从 SH.rar 将 Coalesced_INT.bin 解压出来，替换提取游戏文件中 SHGame\CookedXenon 路径下面的同名文件。

3. 执行 default.xex 来运行游戏。

4. 游戏中按十字方向键右则开启金手指。再按下则关闭。

这种修改方式一般都会在说明中告诉你如何安装。遇到此类金手指务必仔细阅读说明。

添加金手指文件法

以《虐杀原型 2》为例：

1. 使用 Xbox Backup Creator 从游戏镜像文件中提取出游戏文件。

2. 从 prototype2trainer.rar 中将 3 个金手指文件解压出来，复制到提取出的游戏文件目录。

3. 执行 XX_Trainer_RIGHTSTICK.xex 运行游戏。

4. 游戏中按下右摇杆就会出现启动金手指的提示。

这种金手指有一个明显的特征就是带一个 txt 金手指文档以及一个 xpp 的 xex 执行文件。遇到这样的，基本都是将文件都放入目录这种做法。不过金手指效果启动的方式会小有区别，注意阅读所用金手指的说明。

DLC模式

1. 将文件 DcP Modz v3 从 DcP Modz v3.rar 解压出来，放入内置硬盘的 Content/0000000000000000/4D5308AB/00000002 中。

2. 启动任意格式的《战争机器 3》游戏。

3. 游戏中按 Back= 动作暂停（只有主角可以动但无法攻击）；L3= 空中漫步，移动方向请由右边蘑菇头操作；B = 取消空中漫步，若在空中按取消的话会往下掉；Start= 无敌模式，再次按下则取消。



这种金手指的好处就是不限定游戏的形式，GOD 或者 XEX 皆可。

注意 由于游戏版本在各个时期以及地区发行时会有一点小差异。有些金手指只能在某个特定的版本上实现效果。金手指固然很爽，但需要注意的是可能会造成成就紊乱等非正常情况。玩正版上 LIVE 的朋友肯定要慎用！不然也是对其他玩家的不公。

PART C

寻找适合你的硬盘

一台自制机当然少不了大硬盘。相信自制机这种可以随意搭配大硬盘的功能也是让玩家买它的动力之一。当初开始 RGH 时也许你赶上了硬盘大涨价的潮流没有买到心仪的大容量硬盘，而现在硬盘价格回落之后是否想要将自己的硬盘换个更大的呢？ X360 主机的内置硬盘为 2.5 寸笔记本硬盘。在 2.5 寸的硬盘中常见的平价硬盘有 5400 转与 7200 转之分，而转速越高一般也就代表了传输速率较快。当然理论上来说传输速率越快，读取游戏时候就会越快。这样如果遇到读盘较多或者读盘时间较长的游戏就可以减少烦恼的等待时间。但是这也只是理论上来说是这样。而在 X360 这种特殊机体上，高速率硬盘减少多少读盘时间，这个性能提升值不值得我们买单，就是本次测试想要带呈现给您的。

测试也附带试一下大家感兴趣的固态硬盘在 Xbox360 表现的性能。当然还有 3.5 寸的 2TB 硬盘——大容量的廉价之选。

测试目的

寻找适合自己的性价比之选。

参加测试硬盘型号

1. 原装 Xbox360 硬盘 20GB 版本，品牌为三星。

2.500GB 的 2.5 寸西部数据蓝盘 WD5000BEVT，转速为 5400。

3.500GB 的 2.5 寸日立 7K750 – 500，转速为 7200。

4. 英瑞达的 2.5 寸镁光 M4 – CT064M4SSD1 固态硬盘。

5.2000GB 的 3.5 寸西部数据绿盘 WD20EARS，5400~7200 转自适应。

测试方式

测试使用原装的 20GB 硬盘作为对照组，测试使用系统为 14719 的双 65 自制机。在测试中，分别将硬盘在 X360 上格式化一次后测试《战争机器 3》的光盘安装到硬盘所需时间、载入《战争机器 3》的场景 2 中第一节以及立刻退回主界面的时间、使用 USB 设备拷贝《丧尸围城 2》到硬盘所需时间、读取我在《丧尸围城 2》中存档 1 以及立刻退回主界面的时间。

为了保证每次测试公平，每次测试只取首次读取时间。细心的读者或许已经发现，因为缓存原因第二次载入同一个场景的时间会较第一次短。但是这不是这次测试想要体现的。所以只取第一次读取结果，而不是平均时间。

测试使用的 USB 存储使用 USB3.0 接口的威刚 S102U 盘，在 USB2.0 下平均读取速率有 32MB。

测试所用的计时方式并非秒表，而是使用相机开摄像功能后屏摄。然后调取录像数帧数来获得准确时间。录像中每秒为 24 帧，所以秒的小数点后面数字是 24 进制的。

使用体验

西数2.5寸蓝盘

这款硬盘在 X360 上的表现没有亮点，在测试数据中也有体现。各种性能只能和原装 20GB 硬盘保持基本持平，如果细看甚至都不如 20GB。这块硬盘在一年前一度是大容量廉价的首选，320 元的价位一度毫无对手。只是在硬盘疯涨之后价格依旧回落得不够快，现价 390 元显得性价比很低。实际使用体验中西部数据这款硬盘还有个更糟糕的特性：磁头复位节能技术。这本来是通过在闲时对磁头的复位来节能。然而硬盘从闲置状态响应要 3~5 秒时间。有些游戏读盘一次之后就隔很长一段时间才会再次有读写动作，而这功能在这类游戏上就等于直接增加了读盘时间。而这种蛋疼的功能只能靠设置 Dashlaunch 来解决了。



日立2.5寸7K750

日立 7K750 系列硬盘是 7200 转硬盘中硬盘价格较低的，实际使用中也体现了其性能所在。在《丧尸围城 2》的读盘中比较明显，相对原装硬盘都保持了 1 秒多的领先。虽然仅仅只有 1 秒，但是再看其均价甚至比西数蓝盘还便宜的 20 元，相信读者朋友都知道选择哪一块了。



镁光M4 64G

最高 415MB 每秒的读取速率、最高写入速度 95MB 每秒的速率令市面上任何一款同尺寸机械硬盘难以望其项背。然而在 X360 上却显得十分憋屈了，读取速率是西数蓝盘 7 倍却连 1/4 的性能都没有发挥。在读取《战争机器 3》时仅仅比原装硬盘快 3 秒都不到，实在令人大跌眼镜。这样的数据实在有点难以接受。好在使用一段时间后发现还是有游戏对固态硬盘会比较给面子，比如在《无尽试驾 2》中的游戏读取画面几乎都是一闪而过。



西数3.5寸绿盘

超大容量的廉价首选。3.5 寸绿盘的转速是介于 5400 与 7200 之间，实际测试结果也验证了这点。在读取所需时间也是介于西部数据 2.5 寸蓝盘与日立 7K750 之间。在性能 OK 的情况下再看这 730 元能获得的容量——2TB！颤抖吧，骚年！我买这块硬盘仅仅花了 495 元（去年 10 月中旬），相信这块硬盘还有很大降价的余地，到时候性价比就更高了。



	原装 2.5 寸 20GB	西部数据 2.5 寸 500GB 5400 转 蓝盘	日立 2.5 寸 500GB 7200 转 7K750	镁光 M4 64GB 固态硬盘	西部数据 3.5 寸 2.0TB 绿盘
战争机器 3 光盘安装	14 分 51.08 秒	14 分 53.12 秒	14 分 45.23 秒	14 分 45.06 秒	17 分 44.14 秒
丧尸围城 2 USB 拷贝	06 分 29.00 秒	06 分 47.12 秒	06 分 15.02 秒	06 秒 29.21 秒	06 分 24.06 秒
战争机器 3 场景 2 第一节	17.02 秒	17.07 秒	16.06 秒	14.18 秒	16.03 秒
战争机器 3 回到标题画面	6.11 秒	6.12 秒	6.11 秒	6.10 秒	6.10 秒
丧尸围城 2 读取存档 1	15.01 秒	15.08 秒	13.23 秒	13.17 秒	14.13 秒
丧尸围城 2 返回菜单	10.09 秒	11 秒	9.12 秒	9.01 秒	9.17 秒
价格	–	390 元	370 元	549 元	730 元

测试总结

从数据来看，日立硬盘 7K750 在其中具有最高性价比。

游戏安装所用时间从数据来看都基本相同（因为光存储的读取特性，排除了西数那过高的安装时间）。这也是因为硬盘读取速率还是要高于光驱与 USB 口的传输速率导致，相对来说光驱与 USB 口的速率已经成为瓶颈。这也间接的说明将游戏安装在 U 盘上会读取的更慢。基于这点可以看出更换硬盘对游戏安装时间的影响很小。

查询 X360 的原装 20G 硬盘三星 HM020GI 可以看出其采用的是 SATA1 的接口标准，而以 SATA2 接口西部数据蓝盘的读取时间与原装硬盘持平来看，X360 主机的硬盘接口可是 SATA1 标准，这就使得高速率硬盘在 X360 平台接口上就遇到了瓶颈限制了数据传输性能。所以平均访问时间短的硬盘在 X360 上表现更好。这也解释了为什么固态硬盘能在 X360 平台上获得最短读取时间但是却短的有限。

固态硬盘在 X360 平台上的实际应用表现完全不如其原本所有的性能表现出那么夸张。高速率硬盘无法在所有游戏中明显的降低游戏读取所需的时间。在挑选硬盘的时候要着重看硬盘的平均访问时间等传输速率之外的参数。

PART D X360 SLIM改造使用3.5寸硬盘

看过上面的测试，或许你已经开始对 3.5 寸硬盘感兴趣了。笔者知道你现在最大的顾虑是什么：如何将 3.5 寸硬盘挂载在主机上又不让主机变丑。

3.5 寸硬盘如果要挂载在 360 上，首先必须得解决硬盘供电这个问题。X360 本身给硬盘供电电量太低只能带动 2.5 寸硬盘，即使是 3.5 寸中以省电著称的西部数据绿盘都无法启动。这么弱的供电能力只能放弃而使用其他供电方式。

要给 3.5 寸硬盘供电，最简单的就是用易区那种直接供电电源充当硬盘供电，然后从主机内用长 SATA 线接在硬盘上。然而这种方式缺点也是很明显：数据线、电源线与硬盘都暴露在外面。难看不说，维护和稳定性都受到影响。想像一下，你在玩 RPG 的时候好几小时没存档，结果被你家狗狗在硬盘上来一下亲密接触——知道什么叫杯具了么。

下面提供一种使用 X360 内光驱口供电的一种将 3.5 寸硬盘完全内置的改造方案：

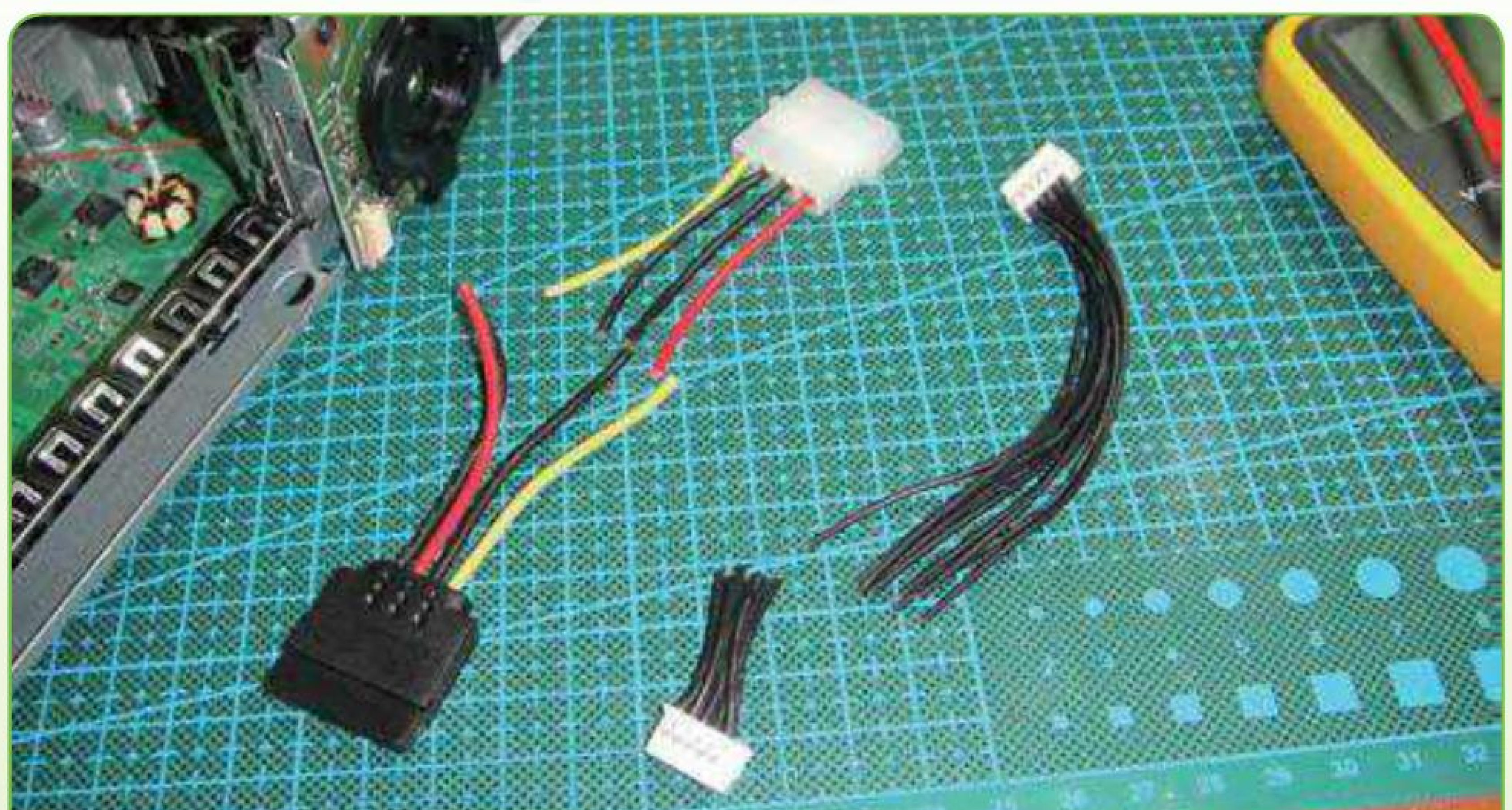
适合主机：自制机或者 XDK 没有光驱或用不到光驱。希望使用大容量硬盘不破坏外观的完全内置。

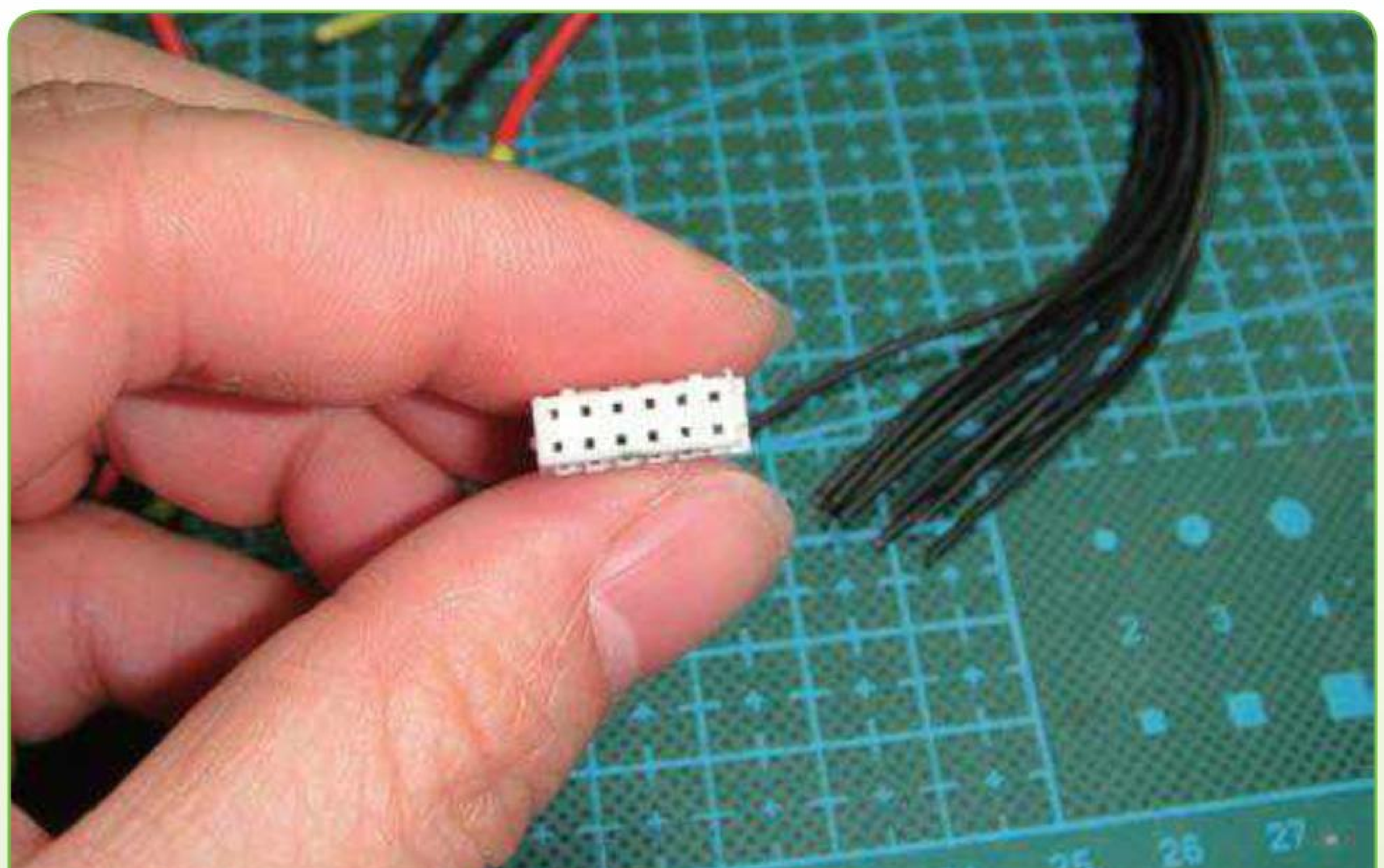
缺点：无法使用光驱。

必备工具：360 光驱电源线、SATA 电源供电线、剪刀、电工胶带、12cm 宽 16cm 长厚度 0.2cm 的板材。螺丝。螺丝刀。用于打孔的钻头。

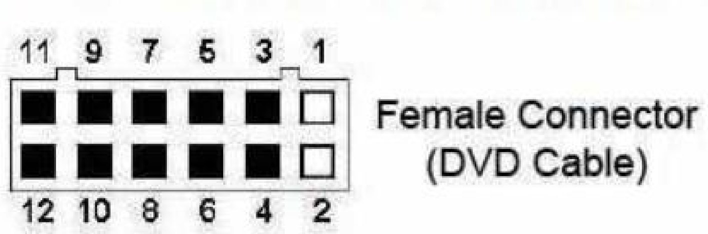
选备工具：电烙铁、焊锡丝、热缩管、3M 双面胶、万用表。

线材改造步骤


1. 准备 Sate 供电线与 360 光驱供电线。如图剪断


2. 360 光驱供电线接口的针脚作用如下图。观看方式如上图，别搞错了。

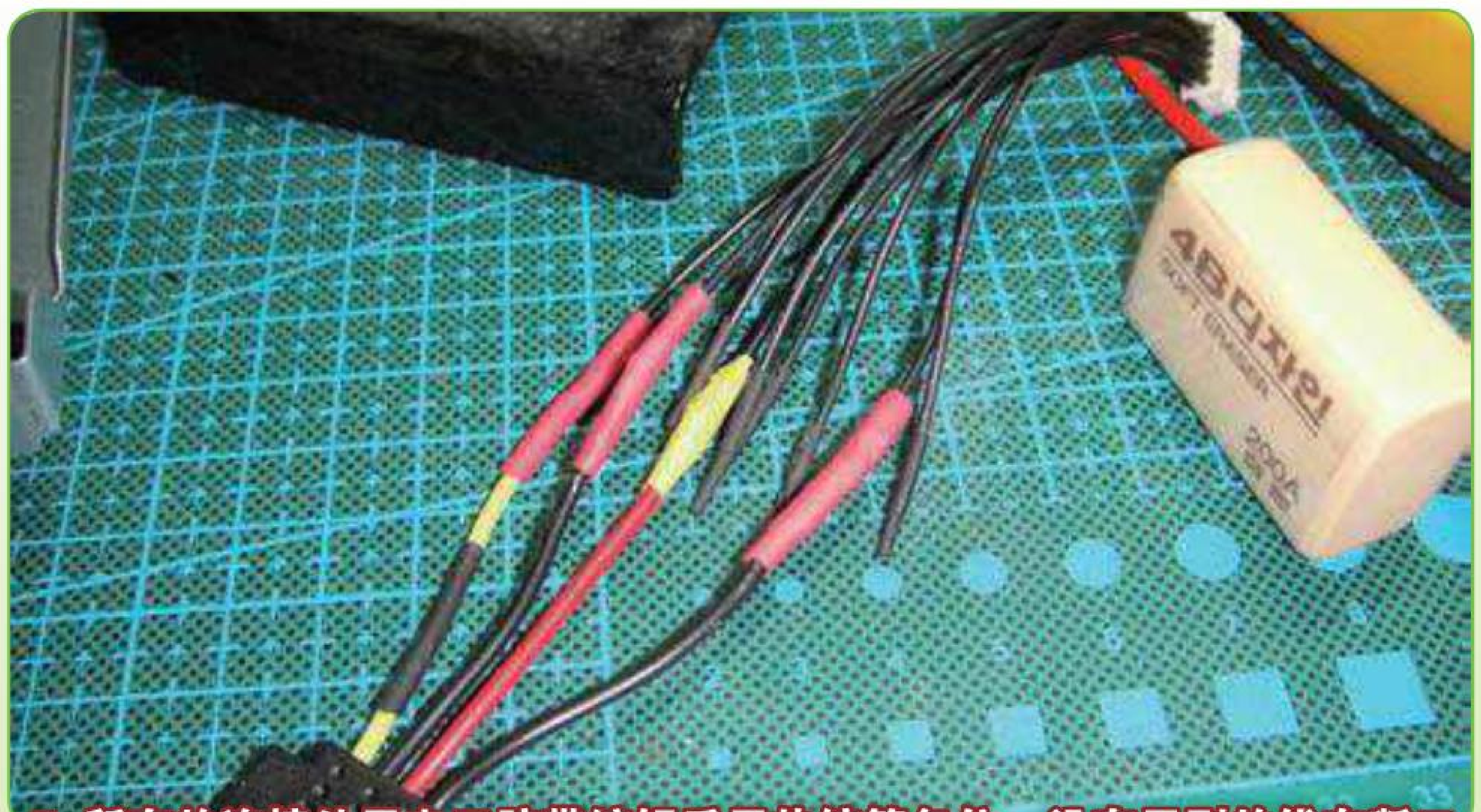
J1D1
DVD Power Connector



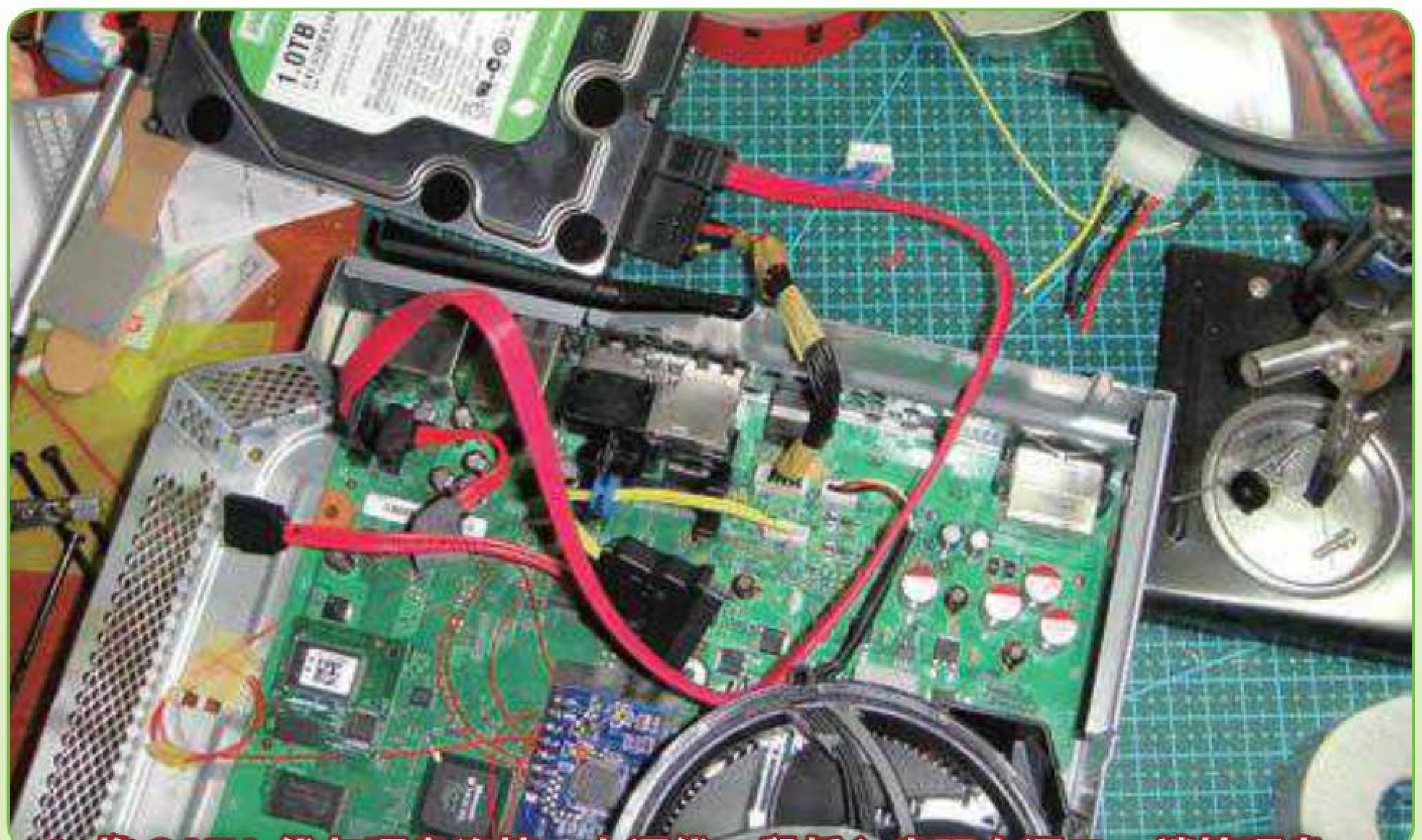
1	NC	7	GND
2	NC	8	+5V
3	+3.3V(GND FOR EJECT)	9	GND
4	+3.3V (GND FOR MODEB)	10	+12V
5	GND	11	GND
6	+3.3V	12	+12V

3. 我使用的是 12 号针脚供 12v 电，8 号针脚供 5v 电，11 号和 9 号分别供零线。


4. 将 SATA 供电线与 360 电源线链接。12v 接黄色，5v 接红色，零线接黑色。接线后最好用电烙铁上一点焊锡，让连接处变得更牢固。



5. 所有的连接处用电工胶带缠好后用热缩管包住。没有用到的线在断口处也要包好。这样供电线就制作完毕了。



6. 将 SATA 线与硬盘连接，电源线一段插入光驱电源口一端接硬盘。

改造内置硬盘安放方式

方法一．买个报废的 Slim 光驱，掏空后将 3.5 硬盘放其中固定。

方法二．买块亚克力改造板，将硬盘固定在板上之后。将板固定在原本的光驱位置。

以下就第二种方法说一点建议与注意事项：



1. 最终成果如上图。如图所示，Sata 线不能使用太长的，否则就很难理线。



2. 如果有废品可以利用的话就可以不必去买亚克力板。我使用的是坏了的 IPAD2 的保护后壳。厚度正好有 1.8MM。如果板太厚的话就得用专用螺丝了，一般机箱螺丝没那么长。板材切割可以使用电烙铁，加热后的电烙铁切割塑料很容易。



3. 在板上开洞时候一定要依照好硬盘螺丝孔。用螺丝将硬盘固定之后再放在 360 上比划下切割方式。如果买的是现成的亚克力改造板，那么正好相反。先将板安装在 360 上之后再比划硬盘固定的位置。原因可以参考4、5、与 6。



4. 注意硬盘固定后的位置。如图这样固定后，硬盘的接口被挡住是不行的。



5. 亚克力板可以如图这样使用螺丝固定在两边的架子上。



6. 硬盘的位置不能太靠后，不然如左图这样被遮住的话螺丝就会很难上。螺丝开口位置也如右图那样不能挡住硬盘的接口。

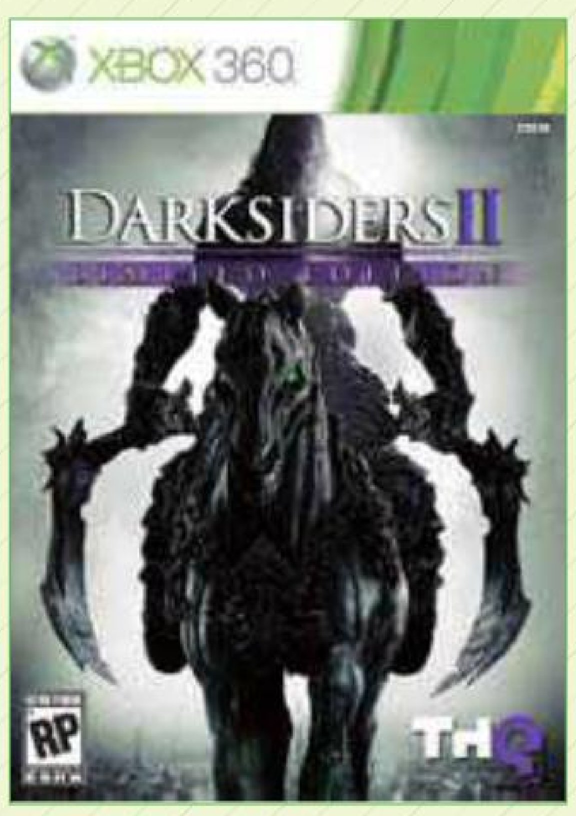


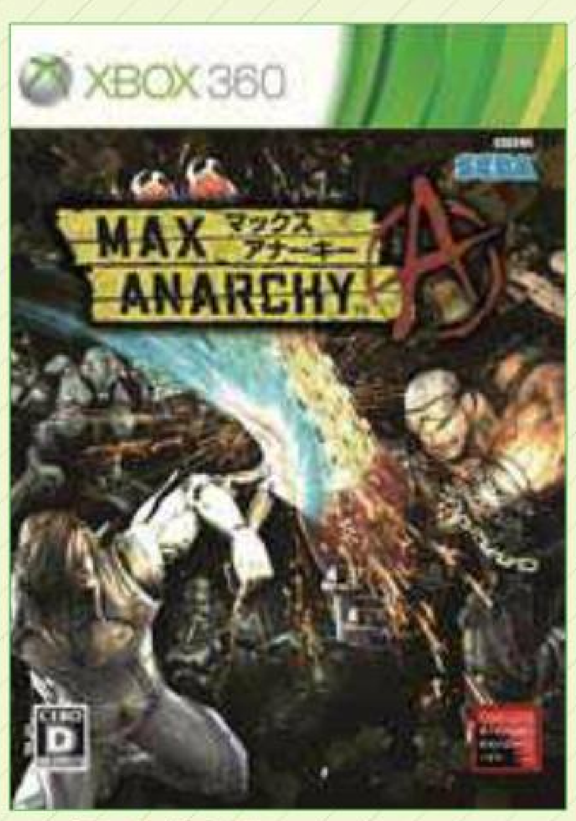
7. 这样硬盘内置就完成了。装上机箱就可以。前面板光驱空缺处可以从光驱上拆下那个面板，然后黏在前面板处就好了。




■链锯甜心


■重铁骑


■黑暗血统 Ⅱ


■极度混乱

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 5 月					
22 日	龙之信条	Dragon's Dogma	Capcom	动作	美版
22 日	黑衣人	Men in Black	Activision	动作射击	美版
22 日	幽灵行动 未来战士	Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	Ubisoft	动作射击	美版
24 日	虫姬殿下 HD	虫姫さま HD	Cave	射击	日版
2012 年 6 月					
5 日	天旋地转	Inversion	NBGI	动作射击	美版
14 日	链锯甜心	ロリポップチェ－ンソ－	角川 Games	动作	日版
19 日	乐高蝙蝠侠 2 DC 超级英雄	Lego Batman 2: DC Super Heroes	WBIE	动作	美版
21 日	重铁骑	重铁骑	Capcom	动作	日版
26 日	黑暗血统 Ⅱ	Darksiders Ⅱ	THQ	动作冒险	美版
26 日	狙击手 幽灵战士 2	Sniper: Ghost Warrior 2	City Interactive	主视角射击	美版
26 日	超凡蜘蛛侠	The Amazing Spider–Man	Activision	动作	美版
28 日	机器人学笔记	ROBOTICS；NOTES	5pb.	文字冒险	日版
2012 年 7 月					
5 日	极度混乱	Max Anarchy	SEGA	动作	日版
2012 年 8 月					
2 日	女神异闻录 4 午夜竞技场	Persona 4 Arena	Atlus	格斗	日版
14 日	无间龙头	Sleeping Dogs	Square Enix	动作冒险	美版
28 日	麦登 NFL 13	Madden NFL 13	EA	体育	美版
28 日	变形金刚 赛博坦的陨落	Transformers：Fall of Cybertron	Activision	动作	美版
2012 年 9 月					
4 日	孤岛惊魂 3	Far Cry 3	Ubisoft	主视角射击	美版
4 日	神鬼寓言 旅程	Fable: The Journey	Microsoft	角色扮演	美版
18 日	边境之地 2	Borderlands 2	2K Games	主视角射击	美版
26 日	经典米奇 2 双重力量	Epic Mickey 2：The Power of Two	Disney Interactive	平台动作	欧版
2012 年 10 月					
2 日	NBA 2K13	NBA 2K13	2K Sports	体育	美版
4 日	生化危机 6	バイオハザ－ド 6	Capcom	动作射击	日版
9 日	冤罪杀机	Dishonored	Bethesda	动作冒险	美版
23 日	荣誉勋章 战士	Medal of Honor: Warfighter	EA	主视角射击	美版
30 日	刺客信条 Ⅲ	Assassin's Creed Ⅲ	Ubisoft	动作	美版
2012 年 11 月					
6 日	光环 4	Halo 4	Microsoft	主视角射击	美版
13 日	COD 黑暗行动 Ⅱ	Call of Duty: Black Ops Ⅱ	Activision	主视角射击	美版
20 日	杀手 47 赦免	Hitman: Absolution	Square Enix	动作射击	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年内	死或生 5	格斗	2012 年内	铁拳 TT2	格斗


手册随盘附赠不能单独销售
Xbox360专辑光盘定价：32元